Dr. Orfeu Gilberto D'Agostini
(Mestre Nacional de Xadrez)

XadrezBásico

REGRAS E NOÇÕES | ELEMENTOS DE COMBINAÇÃO
ABERTURAS | FINAIS | PARTIDAS FAMOSAS

EDIÇÃO REVISTA

"Uma obra excelente, de inestimável valor didático"
– Confederação Brasileira de Xadrez –

Dr. Orfeu Gilberto D'Agostini
(Mestre Nacional de Xadrez)

Xadrez Básico

REGRAS E NOÇÕES | ELEMENTOS DE COMBINAÇÃO
ABERTURAS | FINAIS | PARTIDAS FAMOSAS

5ª edição / 1ª reimpressão

Ediouro

CONTEÚDO

Parecer da Federação Paulista de Xadrez

Submetido à apreciação da Federação Paulista de Xadrez, XADREZ BÁSICO recebeu da prestigiosa comissão encarregada de examiná-lo o seguinte parecer aprovado e oficializado pela entidade máxima do xadrez paulista:

À Federação Paulista de Xadrez
CAPITAL.

Senhores Diretores,

Designados por essa Federação, emitimos, com a presente, nosso parecer sobre o compêndio XADREZ BÁSICO, de autoria do médico ORFEU GILBERTO D'AGOSTINI.

A detida leitura da obra em apreço induz-nos à convicção de que se trata de um trabalho que vem, repentinamente, valorizar nossa incipiente literatura enxadrística.

Em verdade, conta o idioma pátrio com alguns livros sobre xadrez. Quase todos, a despeito de méritos inegáveis, pecam por não exporem, didaticamente e sem dificuldades, os diversos conhecimentos técnicos que a partida suscita.

A obra do doutor D'AGOSTINI está escrita, como se infere de seu exame, com a finalidade de revelar com clareza e precisão, as idéias mestras que conduzem o enxadrista ante o tabuleiro.

XADREZ BÁSICO estuda com rigor científico as três fases da partida-abertura, meio jogo e final. Em seus capítulos, articulados sistematicamente, tanto o principiante, a quem especialmente parece dedicado, quanto o experiente, encontrarão os elementos necessários ao aprendizado da arte de Caissa e ao aprimoramento de noções muitas vezes obtidas, confusa ou incompletamente, tão só pela prática do jogo.

Não hesitamos, pois, em recomendar a excelência dessa obra, sem similar em nossas letras.

Atenciosamente,

(ass.) *Márcio Elísio de Freitas*
Ex-campeão brasileiro
Flávio de Carvalho Júnior
Ex-campeão brasileiro
Laércio Maragliano
Ex-campeão paulista

Parecer da Confederação Brasileira de Xadrez

Submetido à apreciação da Confederação Brasileira de Xadrez, XADREZ BÁSICO mereceu do relator, Sr. General Edmundo Gastão da Cunha, presidente da entidade máxima do xadrez nacional, o seguinte parecer:

Rio de janeiro, 23 de maio de 1955.
Ao Dr. Orfeu Gilberto D'Agostini:

É com a maior satisfação que manifesto, agora, após uma leitura que não poderia deixar de ser demorada, as minhas impressões sobre o seu livro de xadrez intitulado *Xadrez Básico*.

Trata-se de uma obra excelente, de inestimável valor didático, cuja matéria é apresentada com proficiência de um Mestre. Conheço bem a literatura enxadrística moderna, e posso afirmar que *Xadrez Básico* é uma das melhores obras no gênero, apresentada em estilo agradável, e tudo com muita clareza e propriedade. Os temas desenvolvidos obedecem a um critério de catedrático afeiçoado à arte de ensinar para se aprender.

É um livro digno de figurar em todas as bibliotecas enxadrísticas. Qualquer amador encontrará nesse feliz trabalho seu um manancial precioso de ensinamentos, bastantes, por si, para levá-lo a um grau elevado de aperfeiçoamento na Arte de Caissa.

Felicito-o entusiasticamente, como cultor do xadrez, pelo seu valioso empreendimento, e dou-lhe meu testemunho, como presidente da Confederação Brasileira de Xadrez, do apreço e simpatia com que vejo receber-se nos centros enxadrísticos nacionais essa extraordinária contribuição ao progresso do xadrez no Brasil.

Renovando minhas congratulações pelo inteiro êxito de seu trabalho, apresento-lhe as minhas saudações cordiais.

Edmundo Gastão da Cunha

PREFÁCIO

Razões deste livro

É relativamente fácil a um espírito dotado de entusiasmo e interesse pelo xadrez o aprendizado das noções preliminares e das regras desse jogo. Requer tão somente a leitura de um livro elementar, ou a dedicação de um amigo enxadrista: aprende, assim, os primeiros passos do nobre jogo e chega mesmo a ensaiar com muito gosto as primeiras partidas.

Desse momento em diante, porém, só a prática do jogo é insuficiente: na verdade, encarando o xadrez como ciência deverá iniciar seu estudo de maneira metódica, aprendendo e assimilando a experiência de muitos anos de jogo, de gerações inteiras!

Surgem então os percalços: a obtenção de obras especializadas, que visam o progresso na Arte de Caissa. Que livros consultar? Onde encontrá-los? Quais os indicados?

Os livros de xadrez são numerosos, mas, paradoxalmente, difíceis de serem encontrados, principalmente para os que vivem afastados dos grandes centros, onde se cultiva o xadrez. Acresce, ainda, para aumentar as dificuldades dos principiantes, que se tratam de livros dispendiosos e, na grande maioria, impressos em idioma estrangeiro. Tais dificuldades são freqüentes a grande número de principiantes.

Atestam-no os catorze anos de nosso jornalismo enxadrístico, em que vimos redigindo seções especializadas através de alguns jornais da capital bandeirante. Inúmeros foram os leitores que nos solicitavam indicação de livros especiais sobre o xadrez. Contudo, nem sempre podíamos atender aos anseios dos interessados, já que recomendávamos, como ainda o fazemos, obras em inglês, ou em espanhol, idiomas que nem todos conhecem ou dominam completamente, como se faz mister.

Em nossa língua são em pequeno número, infelizmente, os livros que versam sobre xadrez. As poucas obras existentes são de caráter elementar, ou então, profundamente especializadas, como o "Jogo de Posição", do grande mestre internacional Erich Eliskases e o "Repertório de Aberturas" do atual campeão brasileiro Dr. Walter Cruz. Apesar de elementares e incompletos, es-

ses livros de caráter geral constituíram, em verdade, a fonte primeira, o ABC de muitos enxadristas patrícios, inclusive de campeões nacionais. Seus autores, todos eles amadores, cujo meio de vida se desenrolava em ambientes sobremodo diferentes do enxadrístico, tiveram a intrepidez e o patriotismo de tratar do jogo de xadrez, e o fizeram, bem de ver, com dedicação e carinho; daí serem grandemente merecedores do respeito e consideração do enxadrismo pátrio.

Outra dificuldade por que passam os principiantes se refere ao número de obras que devem consultar, porquanto há uma verdadeira especialização na literatura respectiva. Com efeito, existem obras sobre aberturas, sobre finais, meio jogo e jogo de combinação, sobre jogo posicional, partidas de mestres, sobre aberturas em particular, etc. Enfim, uma literatura variada e ultra-especializada.

Decorreu, daí, nossa idéia ao escrever esta obra: *Condensar, num único livro, todas aquelas noções indispensáveis para* um *progresso rápido no jogo de xadrez, abrangendo desde as noções preliminares até o estudo de temas do xadrez superior.*

Nos capítulos que formam este livro, estudamos as noções preliminares e as regras do jogo, os finais, os elementos de combinação, as aberturas e os temas posicionais de meio jogo e final. Apresentamos, ainda, uma série das melhores partidas, seja dos mestres antigos, seja dos contemporâneos, nas quais se vêem aplicados numerosos dos ensinamentos teóricos explanados nas páginas do livro.

Acreditamos, assim, ser útil uma tal obra, mormente para os enxadristas que habitam longe dos grandes centros de xadrez, como os do interior, que, desejando progredir, se encontram, contudo, sem os meios para realizar, facilmente, seus justos propósitos.

As fontes deste livro

Nada pretendemos descobrir ou criar neste trabalho. Inventar em xadrez é tarefa complexa, difícil e que tem sido o apanágio de bem poucos lumiares do xadrez. Para a organização deste compêndio tivemos, pois, de recorrer às obras especializadas. A consulta a livros de autores mais capazes é tarefa obrigatória para quem

se propõe a escrever um livro com as finalidades deste trabalho, visando tal consulta aproveitar as idéias, os ensinamentos e a experiência desses autores credenciados.

O jogo-ciência está bastante difundido em todo o mundo. A literatura enxadrística, nesse particular, é única: editam-se mais livros de xadrez que sobre qualquer outro jogo conhecido. Vasta foi a lista de obras por nós consultadas, compreendendo desde os livros clássicos até as revistas especializadas e mesmo secções de jornais estrangeiros e nacionais. Há um índice bibliográfico, que poderá facilmente ser examinado. Porém, aqui, queremos assinalar as principais obras, pilares mestres de nosso livro, guias magníficos. São o *The Ideas Behind The Chess Openings*, e o *Basic Chess Endings*, do grande mestre e didata Reuben Fine: o *Modern Chess Strategy*, de Edward Lasker; o *Los Grandes Maestros Del Tablero*, do inolvidável Ricardo Reti; o *Exercícios de Combinacion Com Finales Brilhantes*, de Luis Palau; o *Mi Sistema*, de Aron Nimzowitch; e o *Fundamentos Del Juego De Posicion*, do Dr. Max Euwe.

Nos assuntos respectivos, esses livros foram de valor incalculável, constituindo a base, o alicerce, sobre o qual se assentou nosso trabalho.

Propósitos do autor

Nas páginas deste livro procuramos condensar a experiência de muitos anos de jogo de muitos países e através de várias gerações, tarefa que foi realizada, é justo confessar, com grande esforço, sacrifícios inúmeros e durante longo tempo.

Dirigimos nossos trabalhos no sentido de tornar a matéria bem maleável a todos os estudiosos, buscando, sempre que possível, situar seus assuntos com clareza e exemplos demonstrativos. Acreditamos ser possível ensinar o xadrez, pelo menos sob alguns aspectos, como uma ciência, e, assim, sujeito a planejamentos didáticos de simples compreensão.

São nossas mais sinceras intenções que este livro atinja os objetivos a que se propôs: tornar mais fácil, mais ameno e rápido, o estudo e progresso do Jogo dos Reis.
Com efeito, não alimentamos, escrevendo-o, outra ambição.

Qualquer que seja, contudo, a receptividade que o mesmo vier a merecer, cabe-nos a satisfação de nos termos esforçado por ser útil ao xadrez de nossa pátria.

Dr. Orfeu G. D'Agostini

CAPÍTULO I

REGRAS DE XADREZ
E NOÇÕES PRELIMINARES

XADREZ: DEFINIÇÃO E FINALIDADE

O xadrez é uma ciência (Leibnitz).
O xadrez é a ginástica da inteligência (Goethe).
O xadrez é muita ciência para ser jogo e muito jogo para ser ciência (Montaigne).
O xadrez é uma luta gostosa de emoções (Lasker).

O xadrez é um esporte intelectual, que se joga entre duas pessoas, ou equipes, que dispõem de forças iguais, seja em quantidade seja em qualidade, denominadas peças e que têm cor diferente, geralmente brancas e pretas.

As peças se movimentam segundo leis convencionais, e o jogo tem o motivo de, após um número variável de movimentos, também chamados lances ou jogadas, ganhar a partida ao adversário, o que se consegue levando o Rei contrário (o Rei, saibamos, é a peça mais importante do xadrez) a uma posição especial, a que se denomina mate.

O objetivo, portanto, do jogo de xadrez é dar mate ao adversário. E o jogador que consegue primeiro dar mate a seu rival é quem vence a partida.

Elementos do Xadrez

Constituem elementos do xadrez o tabuleiro e as peças.

O Tabuleiro

Posição – colunas – horizontais – diagonais.

Joga-se o xadrez sobre um quadrado dividido em sessenta e quatro casas, pintadas alternadamente de brancas e pretas, ou outras cores convencionais: é o *Tabuleiro de Xadrez* (diagrama 1).

Dispõe-se o tabuleiro de maneira que cada jogador tenha a sua direita a casa angular de cor branca.

Uma sucessão vertical de oito casas chama-se *Coluna* (diagrama 2).

Uma sucessão horizontal de outras tantas casas chama-se *Horizontal* (diagrama 3).

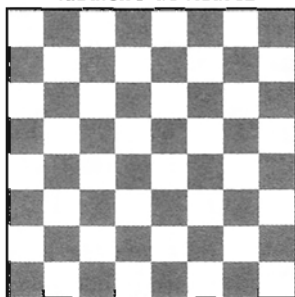



DIAGRAMA 1

DIAGRAMA 2

DIAGRAMA 3

As sessenta e quatro casas do tabuleiro formam, pois, oito colunas e oito horizontais.

Denomina-se *Diagonal* qualquer conjunto de casas da mesma cor, que cruza em linha reta o tabuleiro, formando com as colunas e as horizontais um ângulo de 45°.

Há diagonais de 2, 3, 4, 5, 6, 7 e 8 casas. As duas diagonais de oito casas constituem a grande diagonal branca e a grande diagonal preta (diagrama 4).

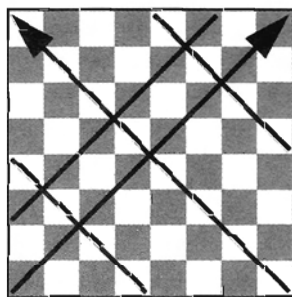



DIAGRAMA 4 – DIAGONAIS

As Peças

O xadrez possui 32 peças, cabendo 16 para cada lado. São elas:

1 Rei	de cor branca	♔	de abreviatura	R
1 Dama	" " "	♕	" "	D
2 Torres	" " "	♖	" "	T
2 Bispos	" " "	♗	" "	B
2 Cavalos	" " "	♘	" "	C
8 Peões	" " "	♙	" "	P
1 Rei	de cor preta	♚	de abreviatura	R
1 Dama	" " "	♛	" "	D
2 Torres	" " "	♜	" "	T
2 Bispos	" " "	♝	" "	B
2 Cavalos	" " "	♞	" "	C
8 Peões	" " "	♟	" "	P

Posição Inicial das Peças

Ao se iniciar uma partida as peças devem ocupar a posição do diagrama 5. Observemos que as 16 peças ocupam de cada lado as duas primeiras horizontais. Os Peões estendem-se pela segunda horizontal; as Torres formam nas casas angulares; os Cavalos junto às Torres; os Bispos, ao lado dos Cavalos. A Dama branca ocupa a casa branca; a Dama preta, a casa preta. Os Reis situam-se nas casas restantes.

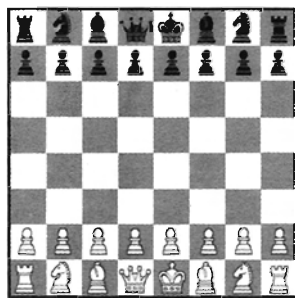



DIAGRAMA 5

Posição inicial das peças

Na disposição das peças, dois erros são freqüentes: confundir a posição do Cavalo com a do Bispo bem como colocar o Rei no lugar da Dama. Convém sempre, em se iniciando uma partida, verificar a exata colocação do tabuleiro e das peças, afastando-se, destarte, esses enganos sempre frutos do descuido.

Movimentos das Peças

Recordar que o tabuleiro é constituído de colunas, horizontais e diagonais. Os pontos (.) indicam a movimentação das diferentes peças.

O Bispo

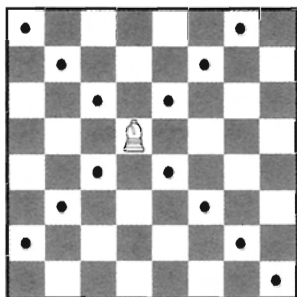



DIAGRAMA 6

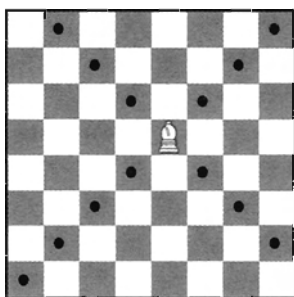



DIAGRAMA 7

Os Bispos podem mover-se para qualquer casa situada nas diagonais, perto ou distante, que se originam de sua posição (diagramas 6 e 7). Em xadrez, cada lado, dispõe de dois Bispos: um correndo pelas casas brancas, outro, pelas casas pretas.

O Bispo jamais muda a cor da casa em que se encontra.

Assim, o Bispo, que no início da partida habita a casa branca, andará sempre por casas brancas, ao passo que o Bispo, de casa preta, sempre caminhará por casas pretas.

A Torre

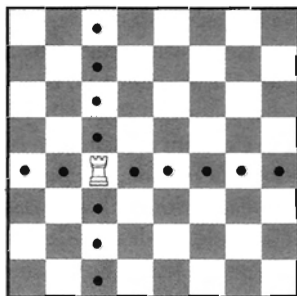



DIAGRAMA 8

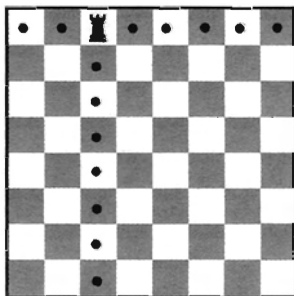



DIAGRAMA 9

A Torre movimenta-se em sentido horizontal ou vertical. Poderá ocupar qualquer casa, perto ou longe, quer na coluna quer na horizontal (diagramas 8 e 9).

A Dama

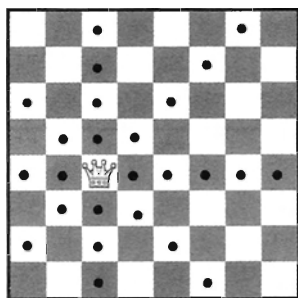



DIAGRAMA 10

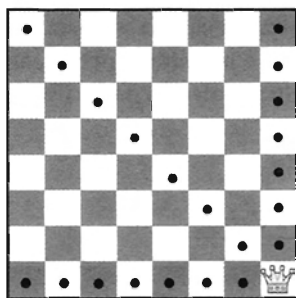
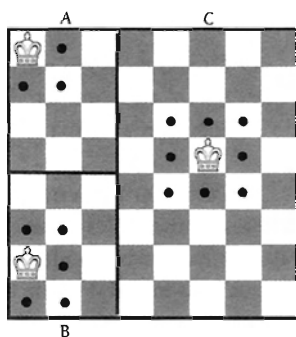



DIAGRAMA 11

A Dama movimenta-se como Torre e como Bispo. Como Bispo, pode ocupar qualquer casa que se encontre sobre as diagonais, que se alinham de sua posição. Como Torre, qualquer casa na horizontal ou na coluna originárias também de sua posição (diagramas 10 e 11).

O Rei

DIAGRAMA 12

O movimento do Rei é o movimento da Dama, contudo, reduzido à unidade, isto é, o Rei poderá mover-se somente para qualquer das casas contíguas à casa que ele ocupa. Colocado em casa angular (diagrama 12A), o Rei dispõe, apenas, de três casas. Ocupando casa da primeira horizontal, ou então casa de coluna marginal, com exceção das casas angulares, o Rei tem a sua disposição cinco casas (diagrama 12B). Afastado das colunas marginais e das horizontais extremas, o Rei pode mover-se a oito casas (diagrama 12C).

O Peão

O Peão marcha verticalmente, ao longo da coluna em que se encontra, caminhando uma casa por vez. Quando está em sua posição inicial, na segunda horizontal, é permitido, porém, avançar duas casas (diagrama 13).

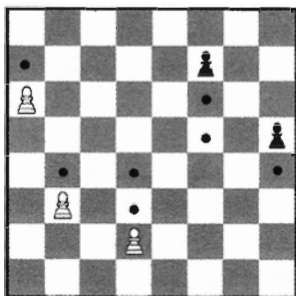



DIAGRAMA 13

O Cavalo

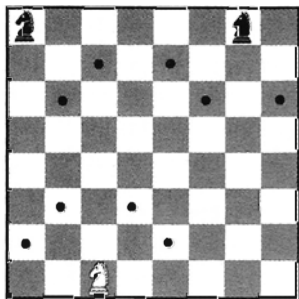



DIAGRAMA 14

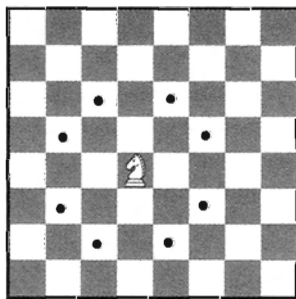



DIAGRAMA 15

O Cavalo move-se uma casa como Torre e a seguir uma casa como Bispo, afastando-se de sua casa primitiva. A posição inicial do Cavalo forma com a posição seguinte um "L" (diagramas 14 e 15).

O Cavalo, em seus movimentos, muda constantemente de cor: de casa branca salta para casa preta e desta para a casa branca. Situado nas casas angulares dispõe de duas casas (diagrama 14). De sua casa inicial domina três casas (diagrama 14); colocado nas demais casas da primeira horizontal exerce ação em quatro casas (diagrama 14); quando no centro do tabuleiro domina oito casas (diagrama 15).

Valor Comparativo das Peças

Tomando-se o Peão como unidade, o valor comparativo das peças é o seguinte:

Peão = 1
Bispo = 3
Cavalo = 3
Torre = 5
Dama = 10

O Rei tem valor absoluto, pois sua perda significa a derrota. Os valores das outras peças são aproximados e referidos tão somente para efeito de trocas de peças, no decorrer de uma partida.

A Dama, reunindo os movimentos da Torre e do Bispo, é a peça mais poderosa. A Dama vale 10 Peões, ou 2 Torres, ou 1 Bispo e mais 7 Peões. Ainda, uma Dama vale 2 Bispos, 1 Cavalo e 1 Peão.

A Torre vale 5 Peões, ou 1 Bispo e 2 Peões.

Cavalo e Bispo têm o mesmo valor: 3 Peões.

Esses números se referem ao valor de cada peça, independentemente de sua posição no tabuleiro ou da fase da partida (abertura, meio jogo e final). De acordo com esses fatores pode haver mudança radical no valor de uma peça. Posições há em que um Cavalo ou um Bispo são mais fortes que a própria Dama. Nas posições fechadas, via de regra, os Cavalos são superiores aos Bispos; nas posições abertas, ao contrário, os Bispos serão mais valiosos. No início da partida a Dama é superior às duas Torres; nos finais, há igualdade entre essas forças, etc.

Os que se iniciam no jogo de xadrez devem guardar o valor comparativo das diferentes peças, para bem ajuizar do ganho ou perda de material nas trocas de peças. Assim, numa troca de peças de valor igual, Cavalo por Cavalo, Peão por Peão, Bispo por Cavalo, etc. haverá igualdade na troca. Mas trocar um Cavalo por um Peão, uma Torre por um Cavalo, ou uma Dama por uma Torre, é mau lance para o jogador, porquanto perde ele peça mais valiosa. Agora, o enxadrista que permuta um Bispo ou um Cavalo

por uma Torre, diz-se que ele "ganha qualidade". "Ganhar a qualidade" é, portanto, expressão significativa da troca de um Bispo, ou Cavalo, por uma Torre.

Limite e Modificação no Movimento das Peças

Estudamos, até aqui, a mobilidade de cada peça isoladamente. Quando existem outras no tabuleiro, a mobilidade pode estar reduzida ou mesmo ser nula. A presença de peças da mesma cor, ou de peças contrárias, diminui o raio de ação de uma peça.

Vejamos esses dois casos:

1º - A peça é da mesma cor

Nesta eventualidade não é possível saltar sobre essa peça, nem ocupar sua casa. O domínio de uma peça, ou sua mobilidade, termina na casa imediatamente anterior a ela. O Cavalo, contudo, é a única peça que goza do privilégio de saltar por cima das próprias peças ou das adversárias, como veremos adiante.

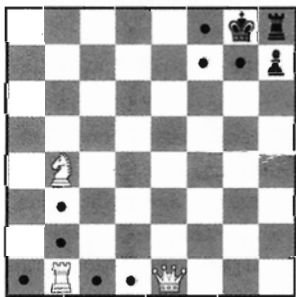



DIAGRAMA 16

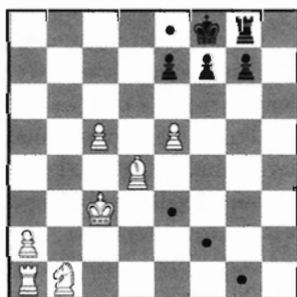



DIAGRAMA 17

No diagrama 16 vemos que a movimentação da Torre branca está limitada pela presença do Cavalo e da Dama, da mesma cor. A Torre preta, do outro lado, está sem movimentos, enquanto o Rei, da mesma cor, dispõe apenas de três casas.

No diagrama 17 observamos que o Bispo branco está limitado em sua ação pelo Rei e dois Peões da mesma cor; o Rei preto dispõe somente de uma casa e a Torre branca, por sua vez, está completamente tolhida em seus movimentos.

DIAGRAMA 18

No diagrama 18 vemos que o Rei branco tem duas casas porque a Torre, o Peão e a Dama restringem seus movimentos. A Torre, por sua vez, ao lado do Rei, tem só duas casas na sua frente, pois o Bispo e o Rei limitam seus movimentos. Ao Cavalo só restam duas casas; as outras estão ocupadas pelas duas Torres, Dama e Peão. O Bispo branco domina apenas quatro casas; o Cavalo veda-lhe a outra diagonal. O Peão na frente do Rei está sem movimentos, porquanto o Cavalo impede sua marcha. O outro Peão só pode avançar um passo. A Torre em frente dele tem limitados seus movimentos pelo Bispo e pelo Peão.

2° – A peça é de cor diferente

Como no caso anterior, também não é possível passar sobre ela; porém, a peça que se move pode chegar até a casa ocupada pela peça contrária, apoderar-se da referida peça e dominar a casa. Somente ao Peão, como veremos adiante, é negado esse direito. A peça contrária visada é retirada do tabuleiro. A isso se denomina *ganhar*, *capturar*, *tomar* ou "*comer*" uma peça.

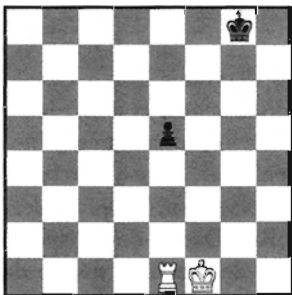



DIAGRAMA 19

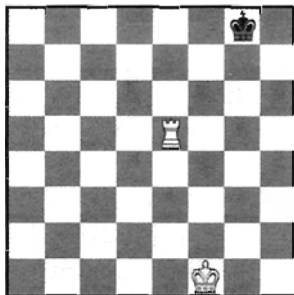



DIAGRAMA 20

No diagrama 19, por exemplo, a Torre branca, jogando, pode chegar até o Peão preto, capturá-lo e apoderar-se de sua casa; isto feito, é o Peão retirado do tabuleiro. No diagrama 20 vê-se a posição que resultou após esse lance.

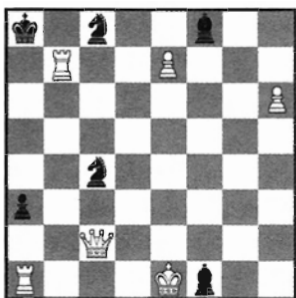



DIAGRAMA 21

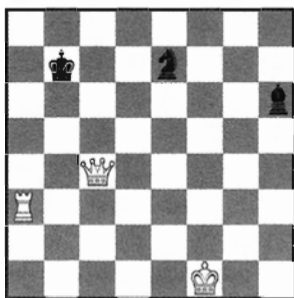



DIAGRAMA 22

No diagrama 21, a Torre branca da casa angular ataca o Peão preto; a Dama branca investe contra o Cavalo preto; o Rei branco ameaça o Bispo preto; o Rei preto toma a Torre branca; o Cavalo preto captura o Peão branco e, igualmente, o Bispo preto, de casas pretas, ganha o Peão branco lateral. Realizadas essas operações, a posição passa a ser a do diagrama 22.

O Movimento do Cavalo é exceção

O Cavalo é peça que tem movimento peculiar, porquanto salta sobre as demais, quer sejam próprias quer adversárias; mas observemos que a casa a que se dirige não deve estar ocupada por peça de seu lado.

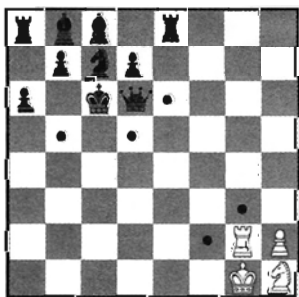



DIAGRAMA 23

No diagrama 23, o Cavalo branco pode ocupar as duas casas a que tem direito, apesar de estar bloqueado pelo Rei, Torre e Peão brancos. O Cavalo preto, embora rodeado pelo Rei, Dama, dois Bispos e dois Peões de seu lado, dispõe de três casas. As duas Torres pretas e o Peão da mesma cor da coluna lateral limitam sua ação, porque o Cavalo não pode, realmente, saltar para estas casas, desde que a casa visada tenha peça companheira. Porém, se a casa a que deseja pular está ocupada por uma peça

inimiga, captura-se e fixa-se nessa casa, de maneira igual que as outras peças.

DIAGRAMA 24

No diagrama 24 o Cavalo branco poderá saltar sobre as peças pretas, que o rodeiam, e capturar o Bispo ou o Peão das Pretas.

Captura das Peças

Os diagramas anteriores já nos mostraram como se capturam peças adversárias. As peças capturam, com exceção do Peão, segundo seu próprio movimento. Toda peça, que se encontra sob o raio de ação de outra inimiga, pode ser capturada, e, tomada, será retirada do tabuleiro, cuja vaga será preenchida, em seguida, pela peça vencedora. O Rei, saibamos, de passagem, é a única peça que não poderá ser capturada. Veremos isso mais adiante.

Importante é frisar que, em xadrez, capturar peça não é manobra obrigatória. Não existe, na verdade, obrigação alguma em tomar ou "comer" uma peça.

O Peão faz exceção

O Peão é a única peça que não toma outra inimiga no sentido do seu movimento. Captura qualquer peça inimiga que se encontre situada nas casas laterais à casa de seu avanço imediato.

Outra explicação: captura como Bispo, apenas uma casa, e somente para frente.

DIAGRAMA 25

No diagrama 25, o Peão branco, que se encontra na coluna extrema, tem pela frente um Peão preto. O Peão preto está na linha de avanço do Peão branco, mas não pode ser tomado, nem, por sua vez, pegar o branco.

Já o Peão branco central,pode capturar o Bispo preto, isto é, o Peão branco pode dirigir-se à casa ocupada pelo Bispo preto, que é retirado do tabuleiro.

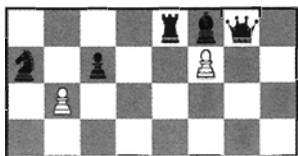



DIAGRAMA 26

No diagrama 26, o Peão branco, que está na segunda coluna, pode tomar ou o Cavalo ou o Peão das pretas. O Peão branco da sexta coluna, igualmente, pode capturar quer a Torre, quer a Dama das Pretas, mas não está atacando o Bispo, que se encontra à sua frente.

O Peão apresenta, ainda, outra exceção interessante. Todas as peças – Rei, Dama, Torre, Cavalo e Bispo – podem locomover-se para a frente e para trás. No entanto, o Peão somente avança; não pode, em nenhuma hipótese, realizar um recuo. Ele jamais retrocede!

Exceções do Rei

O Rei tem, igualmente, limitados seus movimentos em diversas eventualidades. Já sabemos que todas as peças, movimentando-se, podem: a) ocupar casas livres, ou casas sob domínio de peças inimigas; b) capturar peças indefesas ou peças defendidas.

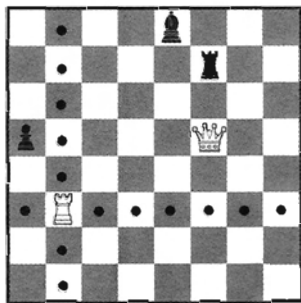



DIAGRAMA 27

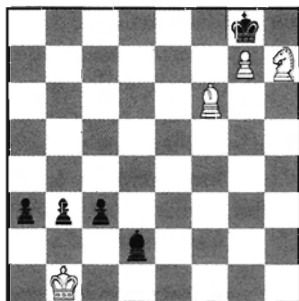
A Torre branca, no diagrama 27, pode ocupar qualquer das casas livres, pontuadas, ou mesmo uma casa sob domínio de uma peça contrária. Pode, assim, ocupar a casa imediata, em sua frente, ainda que atacada pelo Peão preto. A Dama branca pode capturar a Torre preta, apesar de defendida pelo Bispo, se deseja o perigo de ser também tomada.

O Rei, porém, não pode encaminhar-se para casa dominada por peça adversária, nem tomar peças defendidas.

No diagrama 28, o Rei branco não pode avançar para nenhuma das casas da segunda horizontal, dominadas que se acham pelos peões pretos, nem dirigir-se à casa da direita, dominada pelo Bispo inimigo. Nessa posição só lhe resta a casa à esquerda, a sa-

DIAGRAMA 28

ber, a casa angular preta. De outro lado, o Rei preto pode capturar o Cavalo branco, que está indefeso, mas não pode tomar o Peão, pois este se acha defendido pelo Bispo.

O Rei, porém, não pode encaminhar-se para casa dominada em seus movimentos, que devem ser bem conhecidos pelos que se iniciam no jogo de xadrez.

Xeque e Xeque-Mate

Vimos, linhas atrás, que o Rei não pode capturar peças defendidas, nem situar-se em casa sob domínio de peça contrária. Porém, o Rei pode ser atacado por qualquer peça adversária, com exceção do outro Rei.

Toda vez que o Rei for atacado, diz-se que ele está em *XEQUE*. O lado, que ataca o Rei, deve dizer - xeque ao Rei ou, simplesmente, xeque, como uma advertência ao adversário, que deverá livrar seu Rei da ameaça de ser tomado. Desta forma, sempre que atacado o Rei, deverá ser advertido o jogador contrário.

Dar xeque ao Rei, é, pois, deslocar uma peça, em cuja movimentação, ou raio de ação, vai surpreender o Rei inimigo.

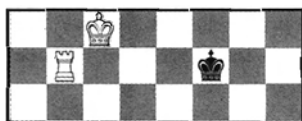



DIAGRAMA 29

No diagrama 29, as brancas moveram a Torre e atacaram o Rei preto. Deram, portanto, um xeque ao Rei inimigo. As brancas precisam, após efetuado o lance de Torre, dizer xeque ao Rei, ou, simplesmente, xeque.

Como Proceder o Rei em Xeque

Já vimos que o Rei não pode ser capturado (Se o fosse, a partida estaria prematuramente terminada!). Logo, atacado, deverá

sair imediatamente do xeque. O Rei não pode colocar-se em xeque nem permanecer nesse estado.

O Rei livra-se de um xeque por uma das três maneiras:

1 -- Por seus próprios meios, movendo-se para uma casa contígua não dominada por peça inimiga.

2 – Interpondo-se entre o Rei e o atacante outra peça da cor do Rei, anulando-se, assim, a investida da peça inimiga.

3 -- Capturando-se a peça atacante.

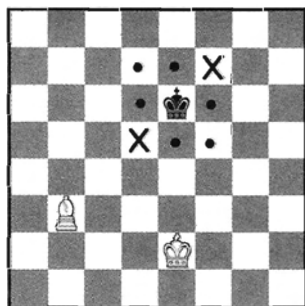



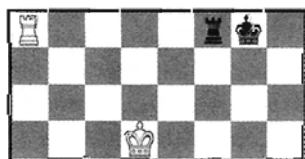
DIAGRAMA 30

No diagrama 30, o Bispo branco deu xeque ao Rei preto; este livrar-se-á do xeque, movendo-se para qualquer das casas pontuadas. São proibitivas as casas assinaladas por um (X), dominadas pelo Bispo branco.

DIAGRAMA 31

No diagrama 31, a Torre branca deu xeque ao Rei. O Rei safa-se, por si, dessa posição, movendo-se para uma das duas casas pontuadas, como no exemplo anterior, ou interpondo entre a Torre branca e o Rei sua própria Torre. As casas assinaladas por um (X) estão impedidas, dominadas que se acham pela Torre branca.

DIAGRAMA 32

O diagrama 32 exemplifica como o Rei preto se libertou do xeque. A ação da Torre branca, na horizontal, termina na casa ocupada pela Torre preta. O Rei preto está coberto.

DIAGRAMA 33

Novamente o Rei preto recebeu um xeque (diagrama 33). Mas dele poderá livrar-se, movendo-se para uma das casas pontuadas, ou realizando outra vez a cobertura com a Torre, ou, ainda, capturando a Torre branca com o Cavalo preto.

Há posições em que existem, ao mesmo tempo, esses três meios de salvar o Rei do xeque, ou dois, ou apenas um. Quando o Rei recebe um xeque e não lhe é possível valer-se de nenhum dos meios apontados para livrar-se dele, diz-se que o Rei recebeu *XEQUE-MATE* ou, simplesmente, *MATE*.

No diagrama 34, o Rei preto acabou de receber um xeque do Cavalo branco. Logo, de acordo com o que já sabemos, precisará ele livrar-se do xeque. Mas, por seus próprios recursos, isso é impossível: as duas casas que lhe restam estão dominadas pelo Rei Branco; já é de nosso conhecimento que um Rei não pode ocupar casa que se acha sob ação de peça contrária. Cobrir o xeque é inexeqüível, porquanto um xeque de Cavalo não pode ser coberto, isto é, não é possível colocar-se peça entre o Cavalo e o Rei. Capturar o Cavalo é impraticável. Por conseguinte, o Rei preto sofreu um xeque-mate.

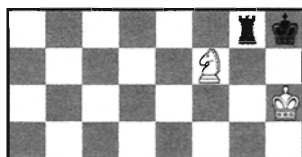



DIAGRAMA 34

No diagrama 35, o Rei preto levou xeque de Peão. Não pode escapar, ocupando para isso casas contíguas, visto que a Dama e o Rei das Brancas dominam as referidas casas. Não pode, outros sim, capturar o Peão branco, defendido que se acha pelo próprio Rei; sabemos, igualmente, que o Rei é uma peça que não pode tomar outra protegida. Ora, não podendo sair do xeque, mas tolhido em seus movimentos e sem poder capturar a peça atacante, estará ele, irremediavelmente, em xeque-mate, ou, simplesmente, mate.

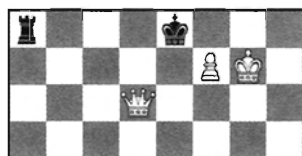



DIAGRAMA 35

Significação do Xeque-Mate

Quando um Rei leva mate, a partida está terminada, cabendo a vitória ao jogador que deu o golpe final. A razão precípua do jogo de xadrez é, conseqüentemente, dar xeque-mate ao Rei adversário. O objetivo de todas as jogadas, de todas as combinações,

é, direta ou indiretamente, atacar e, em seguida, dar mate ao Rei inimigo; também evitar recebê-lo do adversário.

Todavia as partidas podem terminar sem esse final tão ambicionado. O jogador, que percebe ser o mate inevitável, costuma, elegantemente, abandonar a partida. O mesmo sucede quando há desnível acentuado de material, não havendo possibilidades em continuar a partida. Em tais circunstâncias, é hábito, distinção, inclinar levemente o Rei, deitando-o, proferindo a palavra *abandono*. Observemos, contudo, que em xadrez não há regra nenhuma que obrigue o enxadrista, inferiorizado, a abandonar o jogo. Tal conduta se baseia tão-somente na ética enxadrística. O abandono apenas se deve verificar em presença de condições realmente insustentáveis; não deve ser precipitado. Há, realmente, exemplos numerosos de enxadristas, e até de mestres, que abandonaram partidas consideradas, posteriormente, empatadas ou absolutamente ganhas.

As partidas nem sempre terminam com a vitória de um dos lados. Circunstâncias existem, em verdade, em que não é possível dar mate; e circunstâncias outras, que declaram a partida sem vencedor. Nesses casos, a partida está empatada.

Movimentos Extraordinários

Já vimos de que maneira se movimentam regularmente as peças. Estudaremos, em seguida, os chamados movimentos extraordinários. São eles em número de três:

1 – Roque
2 – Tomar "en passant"
3 – Promoção do Peão

1 – Roque

Joga-se xadrez movendo-se apenas uma peça de cada vez. Em uma única circunstância, duas peças podem ser movidas ao mesmo tempo. O movimento referido chama-se – ROQUE – e é realizado com o Rei e qualquer das duas Torres. O roque é, pois, movimento combinado de Rei e Torre, para efetuá-lo será preciso que ambas as peças estejam em suas casas iniciais, não te-

nham realizado nenhum movimento anterior; também, que o espaço entre elas esteja livre e não se achar exposto a xeque.

No diagrama 36, Rei e Torre estão em suas casas primitivas. Faz-se o roque movendo o Rei duas casas em direção à Torre com a qual se vai rocar. A seguir, coloca-se a Torre na casa vizinha à do Rei, mas saltando sobre ele.

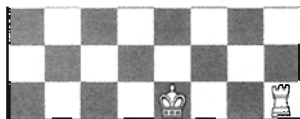



DIAGRAMA 36

O diagrama 37 mostra o roque concluído. O roque, na ala do Rei (há duas alas, a do Rei e a da Dama), chama-se *ROQUE PEQUENO.*

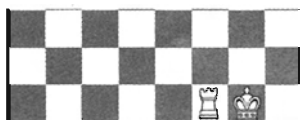



DIAGRAMA 37
ROQUE PEQUENO

Da mesma maneira, o Rei e a Torre estão em suas casas iniciais (diagrama 38).

DIAGRAMA 38

O roque feito com a Torre, da ala da Dama, chama-se *ROQUE GRANDE* (diagrama 39). Neste roque, que é o grande, o Rei se desloca, em direção à Torre da Dama, também duas casas; nesta manobra a Torre ocupará casa contígua à do Rei, saltando sobre ele, como no caso anterior.

DIAGRAMA 39
ROQUE GRANDE

Apesar de o roque movimentar duas peças, Rei e Torre, é considerado como simplesmente um lance.

Requisitos para o Roque

O roque para ser feito exige os requisitos seguintes:

1 – O Rei e a Torre devem estar em suas casas iniciais, sem terem-se movimentado anteriormente.

2 – Entre o Rei e a Torre não devem existir peças.

3 – O Rei não pode estar em xeque.

4 – O Rei, ao rocar, não pode ocupar casa atacada nem passar por casa dominada por peça adversária.

O Rei ou a Torre podem estar em suas casas iniciais, mas, tendo havido lance anterior de uma dessas peças, o roque não será mais possível.

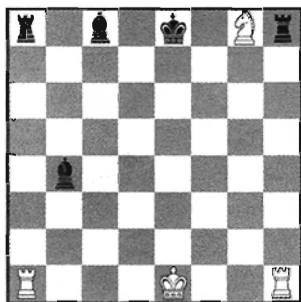



DIAGRAMA 40

Na posição do diagrama 40, as Pretas não podem fazer o roque grande (roque com a Torre da ala da Dama) porque há uma peça, o Bispo preto, entre o Rei e a Torre. Não podem, igualmente, realizar o roque pequeno (roque com a Torre da ala do Rei), por existir uma peça, o Cavalo branco, entre o Rei e a Torre.

As Brancas, por sua vez, não podem fazer quer o roque pequeno, quer o roque grande, por estar em xeque o Rei branco.

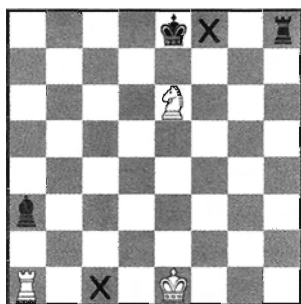



DIAGRAMA 41

As Brancas (diagrama 41) não podem fazer o roque grande, pois seu Rei ocuparia uma casa (X) atacada pelo Bispo preto. As Pretas não podem também realizar o roque pequeno, porque seu Rei passaria por uma casa (X) que está dominada pelo Cavalo branco.

No roque, move-se o Rei em primeiro lugar, e, a seguir, a Torre. O roque não é lance obrigatório.

2 – Tomar "En Passant"

Já estudamos que o Peão não captura peças inimigas no sentido de seu movimento, mas, sim, como Bispo, uma casa só e apenas para frente. Dessa maneira, o Peão toma todas as peças, com exceção do Rei, naturalmente.

Mas, em matéria de captura de Peões inimigos, sob certas condições, o Peão desfruta um privilégio especial.

Tal sucede (diagrama 42) quando existe um Peão na quinta

DIAGRAMA 42

horizontal e um Peão adversário em sua casa inicial; ambos os Peões estão em colunas vizinhas.

O Peão da quinta horizontal domina as casas pontuadas. O Peão preto, que se acha em sua casa inicial, pode avançar uma ou duas casas. Se avançar uma, ocupará casa dominada pelo Peão branco podendo, pois, ser capturado. Mas, avançando duas casas (diagrama 43), vai situar-se ao lado do Peão branco. Quando assim sucede, o Peão da quinta horizontal poderá capturar o Peão inimigo, que se adiantou dois passos, exatamente como se o Peão preto houvesse andado uma só casa. Capturado, o Peão preto é retirado; coloca-se, em seguida, o Peão, que captura, na casa da terceira horizontal das Pretas, como se o Peão preto tivesse avançado uma só casa. A posição que resulta dessa captura é a do diagrama 44.

DIAGRAMA 43

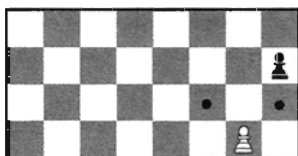
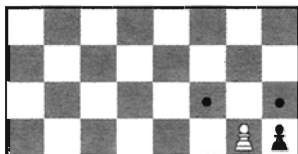
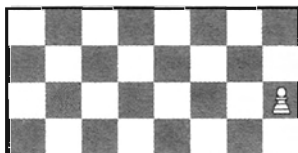
DIAGRAMA 44

Tal manobra é chamada *TOMAR "EN PASSANT"* –, expressão francesa universalmente adotada em xadrez.

Tomar "en passant", como qualquer outra captura de peça, é um direito que pode ou não ser exercido. É, por isso, lance facultativo.

Mas, esse privilégio somente valerá como contestação imediata ao avanço do Peão contrário. Jogado pelo adversário um outro lance, perde ele o direito de tomar "en passant". Em outras palavras, a oportunidade de se tomar "en passant" é uma só, unicamente como resposta imediata ao avanço do Peão contrário.

3 Promoção do Peão

O Peão é uma peça que apresenta várias particularidades em seus movimentos. Já vimos que, estando em sua casa inicial, na segunda horizontal, pode avançar, indiferentemente, uma ou duas

casas; porém, afastado de sua casa primitiva caminha apenas um passo de cada vez e sempre para frente.

É a única peça, na verdade, que não anda para trás.

Ao capturar peças inimigas, não o faz, como as demais peças. no sentido de seu movimento e sim de uma maneira toda especial, já estudada, a saber, em diagonal. O Peão é a única, peça que pode capturar "en passant" outro Peão, como vimos linhas atrás.

Outro pormenor interessante do Peão é sua PROMOÇÃO ao atingir a oitava casa de uma coluna qualquer, ou seja, ao chegar à primeira horizontal do adversário. O Peão que consegue alcançar a oitava casa de uma coluna transforma-se imediata e obrigatoriamente em qualquer peça de sua cor: Dama, Torre Bispo ou Cavalo, com exceção do Rei e do Peão.

A promoção do Peão é um dos recursos mais comuns, que aumentam as próprias forças, e o objetivo freqüente e ansiosamente procurado nos finais de partida.

No diagrama 45, as Brancas, tendo o lance, podem avançar seu Peão e trocá-lo por uma peça de maior valor, por exemplo, uma Dama.

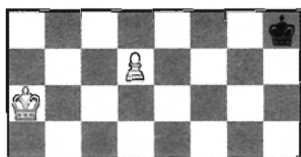



DIAGRAMA 45

Realizada tal jogada e tal promoção, resultaria a posição do diagrama 46. O Peão elevado a Dama passa a agir como Dama e ataca, imediatamente, o Rei preto, dando-lhe xeque.

DIAGRAMA 46

Vimos que o Peão pode ser transformado em qualquer peça (exceção do Rei e do Peão), apesar dessa peça ainda existir sobre o tabuleiro. O fato de se possuir a Dama não impede que se consiga outra, ou outras, pela promoção dos Peões. Ao enxadrista é facultado, assim, ter duas ou mais Damas, três ou quatro Bispos, três ou quatro Torres etc.

A peça mais freqüentemente solicitada é a Dama, por ser a de maior valor. Há posições, contudo, em que as partidas se decidem com promoção inferior, isto é, da Torre, do Bispo ou do Cavalo. Veremos isso mais adiante.

Empate

A partida de xadrez define-se ou pela vitória de um dos jogadores ou termina sem vencedor. Nesta última eventualidade, dá-se o *EMPATE*. Ocorre o empate nos casos seguintes:

1 - Quando o lado que compete jogar não pode realizar nenhum movimento legal; todas as peças estão impedidas de mover-se e seu Rei não se encontra em xeque.

Na posição do diagrama 47, o lance sendo das Pretas, a partida está empatada, pois os Peões pretos não têm movimento, o Rei não está em xeque, mas não pode mover-se sem expor-se a xeque. A este tipo de empate, os argentinos denominam "*tablas por ahogado*", e os franceses "*pat*", expressões também usuais em nosso meio.

DIAGRAMA 47

2 - Quando é possível dar uma série de xeques ao Rei adversário, isto é, xeques perpétuos.

No diagrama 48, as Brancas com o lance, deram xeque de Torre ao Rei preto, que só dispõe de uma casa (.), para onde se dirige. A Torre branca, por sua vez, dá outro xeque ao Rei preto, na casa pontuada da terceira horizontal (.). O Rei preto volta a sua posição anterior, e, desta forma, seguem-se os xeques. Nessa condição, surge empate, visto que as Pretas não podem subtrair-se ao xeque contínuo. É o que se denomina – *empate por xeque perpétuo*.

DIAGRAMA 48

3 – Quando ambos os jogadores concordarem com o empate, ainda que haja diferença de material ou de posição. *É o empate por comum acordo* – uma decisão unicamente entre os adversários.

4 - Quando a luta ficar reduzida a um final de Rei contra Rei, Rei e Bispo contra Rei, Rei e Cavalo contra Rei, porquanto, é

DIAGRAMA 49

impossível conseguir-se mate com tais peças exclusivamente. É o *empate por insuficiência de material*.

Os diagramas 49A, 49B e 49C apresentam os casos de empates automáticos, dada a insuficiência de material.

5 – Quando decorridos cinqüenta lances de cada lado, ficar provado que não houve captura de uma só peça nem movimento de Peão.

6 – Quando um dos lados ficar apenas com o Rei, pode exigir que o adversário lhe dê mate em cinqüenta lances, sob pena de empate. No entanto, se o adversário tiver ainda Peões, além de peças que possam efetuar o mate, a contagem dos lances será recomeçada, sempre que se movimentar um Peão.

7 Quando uma mesma posição se produzir três vezes durante a partida, deverá o interessado reclamar o empate, antes que a situação se modifique.

Dos sete tipos de empates, que acabamos de estudar, os quatro últimos são de rara aplicação; apresentamo-los, aliás, a simples título de conhecimento. Os empates por comum acordo, por xeque perpétuo e por "pat" são os usuais.

O empate por comum acordo consultando tão-somente interesses pessoais, dispensa-nos de maiores esclarecimentos. Vejamos, assim, os outros dois.

Empate por Xeque Perpétuo e "Pat"

Estes dois tipos de empate servem, muitas vezes, para se evitar uma derrota, que seria, de outro modo, inevitável. Freqüentemente constituem verdadeira tábua de salvação para o lado débil.

Analisando-se a posição do diagrama 50, em que exemplificamos o empate por xeque perpétuo, veremos que as Brancas dispõem de quatro peças apenas, o Rei, a Torre e dois Peões, en-

DIAGRAMA 50

quanto as Pretas, mais numerosas, possuem Rei, Dama, duas Torres, Cavalo, Bispo e Peão. Se não existisse o meio salvador do xeque perpétuo, as brancas estariam, de fato, irremediavelmente, perdidas.

Trata-se, pois, de um recurso, que se tem observado em numerosas partidas de grandes mestres e mesmo de campeões mundiais. Veremos, em muitas produções magistrais, quando a marcha da partida tomar sentido desfavorável, o enxadrista engendrar uma posição de xeque perpétuo, entregando, para isso, material farto e valioso, e reservando-se somente as peças indispensáveis ao xe-que perpétuo.

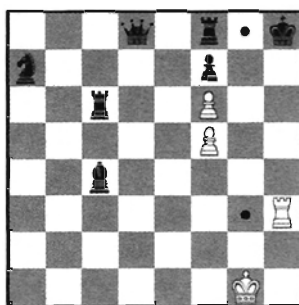
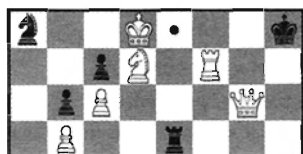



DIAGRAMA 51

No diagrama 51, a situação das Pretas é desesperadora; a diferença de material é enorme e existe ameaça de mate em um lance. Há, porém, um recurso de salvação: as Pretas levam sua Torre, à casa pontuada e dão xeque ao Rei branco; este é obrigado a capturá-la. A seguir, é a vez de as Pretas jogarem, mas a elas é impossível, pois o Rei está paralisado, bem como seus Peões e o Cavalo. Daí o empate. Há, logo, "pat". É recurso, que pode surgir em finais de partida, como adiante veremos quando estudarmos esse capítulo.

Ritmo do Jogo

Ao se iniciar uma partida de xadrez, o primeiro lance pertence, obrigatoriamente, às Brancas.

A escolha das peças é feita por sorteio, que costuma ser realizado do seguinte modo: o enxadrista, geralmente o de menor idade, esconde um Peão preto numa das mãos e um Peão branco noutra, oferecendo depois ambas as mãos fechadas ao adversário, para que toque numa delas. O adversário terá as peças da cor do Peão da mão tocada.

Determinadas as cores das peças, o tabuleiro arrumado de forma tal que a casa angular branca esteja à direita de cada jogador, as peças em sua posição inicial, dá-se início à partida. Como dissemos, cabe às Brancas a primeira jogada; as Pretas respondem e, assim por diante:

Cada jogador realiza apenas um lance de cada vez, alternando-se, isto é, um lance é das Brancas, outro é das Pretas, até o final da partida.

Peça Tocada. Peça Jogada

Peço tocada, peça jogada. É este um preceito importantíssimo e que deve ser religiosamente seguido por todo enxadrista.

Xadrez é jogo intelectual; as jogadas surgem após um certo trabalho de elaboração mental, cabendo às mãos, aos dedos, somente obedecer à determinação cerebral. Assentar os dedos sobre uma peça, tocar em outras e decidir-se finalmente por um lance, é hábito extremamente deselegante, censurável.

Voltar lances é, também, inadmissível, reprovável.

Os enxadristas, portanto, devem não só abster-se de voltar lances senão também não consentir que os adversários o façam.

Notações

Afim de anotar jogadas, posições de peças sobre o tabuleiro e partidas existem vários sistemas, dos quais os mais empregados são o Sistema Descritivo e o Sistema Algébrico, este último utilizado em vários países europeus. Desses sistemas, o descritivo é o mais usado, principalmente no continente americano. Em nosso país, é o preferido.

Sistema Descritivo

Uma vez dado nome a cada casa do tabuleiro, fácil nos será registrar todas as jogadas de uma partida ou fixarmos uma determinada posição.

No sistema descritivo, as casas são delimitadas pelo encontro de uma horizontal com uma coluna.

A denominação das horizontais é, sem dúvida, fácil.

Brancas	Pretas
8ª horiz. Branca	1ª horiz. Preta
7ª » »	2ª » »
6ª » »	3ª » »
5ª » »	4ª » »
4ª » »	5ª » »
3ª » »	6ª » »
2ª » »	7ª » »
1ª » »	8ª » »

DIAGRAMA 52

Para as Brancas (diagrama 52), a primeira horizontal é aquela em que se situam as peças maiores, Rei, Dama, Torres. Cavalos e Bispos, na sua posição inicial. A segunda horizontal é a dos Peões.

Diga-se o mesmo quanto às Pretas, mas, observe-se que a oitava horizontal das Brancas seria a primeira das Pretas. A segunda horizontal das Pretas é a sétima das Brancas; a terceira das Pretas é a sexta das Brancas etc.

Note-se, ainda, que a soma desses dois números, que indicam as horizontais respectivas de cada lado, é sempre 9.

A denominação das colunas também não é difícil: cada coluna designa-se com o nome da peça que ocupa a casa da primeira horizontal, na posição inicial.

Vejamos como se denominam essas casas.

Por uma linha vertical (diagrama 53) podemos dividir virtualmente o tabuleiro em duas metades: uma, alojando os dois Reis, outra, as duas Damas, razão por que essas duas metades são chamadas, respectivamente, *ALA DO REI* e *ALA DA DAMA*.

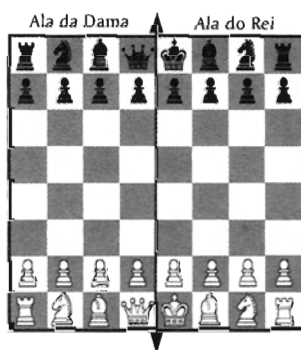



DIAGRAMA 53

Discriminando:

O Bispo da ala do Rei chama-se Bispo do Rei ou BR

O Cavalo da ala do Rei chama-se Cavalo do Rei ou CR

A Torre, da ala do Rei chama-se Torre, do Rei ou TR

O Bispo da ala da Dama chama-se Bispo da Dama ou BD

O Cavalo da ala da Dama chama-se Cavalo da Dama ou CD

A Torre, da ala da Dama chama-se Torre da Dama ou TD

Essas denominações valem tanto para as Brancas como para as Pretas.

Isto posto, é fácil saber os nomes das colunas, que se apresentam com os nomes das peças, que habitam a primeira horizontal.

Da esquerda para a direita, das Brancas (diagrama 54), as colunas são denominadas:

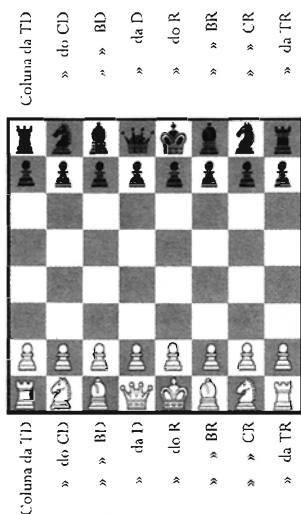



DIAGRAMA 54

Coluna da Torre da Dama ou TD.

Coluna do Cavalo da Dama ou CD.

Coluna do Bispo da Dama ou BD.

Coluna da Dama ou D.

Coluna do Rei ou R.

Coluna do Bispo do Rei ou BR.

Coluna do Cavalo do Rei ou CR.

Coluna da Torre do Rei ou TR.

Conhecendo-se os nomes das horizontais e os das colunas, torna-se fácil saber também o nome das 64 casas, que compõem o tabuleiro do xadrez.

Exemplos:

A casa ocupada pelo Rei branco é a casa 1R das Brancas.

A casa ocupada pela Dama branca é a casa 1D das Brancas.

A casa ocupada pela Torre do Rei branca é a casa 1TR das Brancas.

Os Peões brancos na posição inicial, ocupam as seguintes casas, da esquerda para a direita: 2TD, 2CD, 2BD, 2D, 2R, 2BR, 2CR e 2TR.

Observe que a casa 1R das Brancas é a casa 8R das Pretas; 1D das Brancas é 8D, das Pretas; 1TR das Brancas é 8TR das Pretas.

Do mesmo modo, as casas ocupadas pelos Peões brancos denominam-se, para as pretas: 7TD, 7CD, 7BD, 7D, 7R, 7BR, 7CR e 7TR.

Da combinação dos nomes das horizontais e das colunas, resulta que as casas têm duas designações, uma para as Brancas e outra para as Pretas. Essa diferença apenas se refere ao número de cada casa. A soma desses dois números é sempre 9; é um dado que ajuda a nomear as casas. Assim, a casa 5R das Brancas é a casa (9-5=4) 4R das Pretas. 8TD das Brancas é (9-8=1) 1TD das Pretas etc.

DIAGRAMA 55
Nomes das casas para as Brancas

1TD	1CD	1BD	1D	1R	1BR	1CR	1TR
2TD	2CD	2BD	2D	2R	2BR	2CR	2TR
3TD	3CD	3BD	3D	3R	3BR	3CR	3TR
4TD	4CD	4BD	4D	4R	4BR	4CR	4TR
5TD	5CD	5BD	5D	5R	5BR	5CR	5TR
6TD	6CD	6BD	6D	6R	6BR	6CR	6TR
7TD	7CD	7BD	7D	7R	7BR	7CR	7TR
8TD	8CD	8BD	8D	8R	8BR	8CR	8TR

DIAGRAMA 56
Nomes das casas para as Pretas

Os diagramas 55 e 56 indicam os nomes das casas relativas às Brancas e relativas às Pretas.

Vimos, pois, como se denominam as casas.

As peças, no sistema descritivo, designam-se pela inicial maiúscula de seu nome.

R	significa Rei
D	Dama
T	Torre
B	Bispo
C	Cavalo
P	Peão

Abreviaturas e sinais convencionais

Na anotação de uma partida empregam-se, ainda, sinais e abreviaturas, dos quais, os mais em voga, são os seguintes:

+ ou xq.	que significa	Xeque ao Rei
++ ou mate	»	Mate
x	»	Tomar a peça
O-O	»	Roque Pequeno
O-O-O	»	Roque Grande
!	»	Bom lance
!!	»	Lance ótimo, brilhante
?	»	Lance fraco
??	»	Lance péssimo
e.p.	»	Tomar "em passant"
Desc. ou xq. desc.	»	Xeque descoberto
() ou =	»	Peão promovido a...

Como anotar um lance

Ao anotar um lance deve-se proceder da seguinte maneira:

1 – Escrever em maiúscula a letra inicial da peça que se vai movimentar (R, D, T, B, C ou P).

2 – Escrever em seguida o nome da casa que essa peça ocupará.

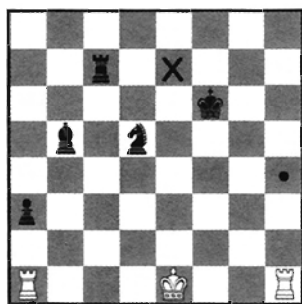



DIAGRAMA 57

No diagrama 57, a Torre, branca vai dirigir-se à casa pontuada (.) A letra inicial maiúscula é T; a casa, é a quarta da coluna da Torre do Rei, isto é, 4TR. O lance é registrado: T4TR.

O Cavalo preto, saltando para a casa assinalada por um (X), será representado por C2R.

Tratando-se de captura, ou tomada de peça, deve-se indicar a peça capturada. Assim, a Torre, branca, que está em 1TD, capturando o Peão preto, tal lance será representado por TxP (lê-se Torre, toma Peão).

Quando duas peças iguais puderem dirigir-se a uma mesma casa, deve-se indicar também a casa de onde partiu essa peça.

No diagrama 58, por exemplo, a casa marcada por um ponto, casa 5TR das Brancas, pode ser atingida por ambas as Torres. Esses dois lances escrever-se-ão: T(1TR) 5TR e T(5R) 5TR. Ou, abreviadamente, T(1T) 5T e T(5R) 5T e lê-se: Torre, de um Torre, cinco da Torre, e Torre, de cinco Rei cinco da Torre.

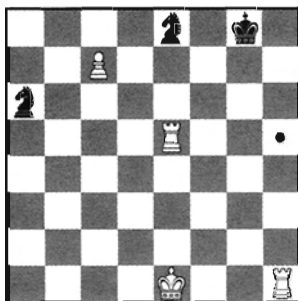



DIAGRAMA 58

No mesmo diagrama, o Peão branco de 7BD pode ser capturado por ambos os Cavalos pretos, representando-se esses lances por: C(1R) x P7BD e C (3DT) x P7BD, ou, simplesmente, C(1R)xP e C(3TD)xP.

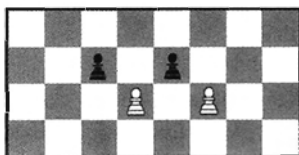



DIAGRAMA 59

No diagrama 59, o Peão preto de 2R está sendo atacado, simultaneamente, pelo PD e PBR das Brancas. As duas capturas seriam assim escritas: PDxPR e PBxP.

Na tomada PDxPR é preciso referir PD, porque o PR preto poderia ser tomado também pelo PB; e é preciso dizer PR, porquanto o PD branco poderia tomar o PBD preto.

Já no lance PBxP, basta essa designação, porque o PB branco apenas pode tomar o PR preto.

De tudo que aprendemos, é-nos permitido deduzir esta regra geral de anotação: *Devem ser empregados todos os sinais necessários, que discriminam uma jogada, afastando-se, com isso, qualquer erro, assim, como só usar sinais consideradas imprescindíveis.*

Reprodução de uma partida

Já aprendemos as regras do jogo, bem como a nomenclatura e a anotação dos lances pelo sistema descritivo. Estamos aptos, con-

seqüentemente, a reproduzir e estudar partidas anotadas por esse sistema.

Coloquemos, para isso, o tabuleiro em nossa frente, tendo a casa angular branca à direita; as peças, em suas casas iniciais, se apresentam de modo que as Brancas estejam de nosso lado. Nos estudos, nas reproduções de partidas, será sempre essa a situação do tabuleiro: as peças brancas formando do lado da pessoa que estudará ou reproduzirá as jogadas.

Como reproduzir uma jogada

O mecanismo de reprodução de uma jogada é inverso ao de sua anotação. Na anotação de um lance escrevemos em primeiro lugar a inicial da peça que se movimenta e, em seguida, indicamos o nome da casa para onde se dirige. Na reprodução da jogada, ao contrário, devemos procurar em primeiro lugar a casa ocupada e. depois, qual a peça movimentada.

Vejamos como exemplo:

Brancas	Pretas
1.P4R	...

Lê-se Peão quatro do Rei e significa que a casa quatro do Rei deve ser ocupada por um Peão. O único Peão, que pode realizar esse lance, é o Peão do Rei (PR).

1....	P4R

Lê-se Peão quatro do Rei. As Pretas colocam um Peão na casa. quatro do Rei.

DIAGRAMA 60
Após essas duas jogadas, o tabuleiro apresenta esta posição.

2. C3BR ...

Lê-se Cavalo três Bispo do Rei. As Brancas ocupam a casa três Bispo do Rei com o Cavalo.

2. ... C3BD

Cavalo três Bispo da Dama. A casa três Bispo da Dama preta é ocupada pelo Cavalo preto. Note-se que se deve escrever C3BD e não apenas C3B, para se precisar bem qual das duas colunas de Bispo foi usada.

DIAGRAMA 61
Posição após o segundo lance de cada lado.

3. C3B ...

Cavalo três do Bispo. Na terceira jogada, as Brancas Colocam seu Cavalo na casa três do Bispo. No texto vem escrito C3B e é o que deve ser. Não é preciso dizer C3BD, pois não pode haver confusão com a outra casa 3B (3BR), já ocupada pelo Cavalo.

3.... P3D

Peão três da Dama. A casa três da Dama das Pretas e ocupada por um Peão é o único que pode atingi-la é o Peão da Dama.

DIAGRAMA 62
Esta posição fixa os três primeiros lances de ambos os lados.

4.B5C ...

Lê-se Bispo cinco do Cavalo. O Bispo de casas brancas ocupa a quinta casa da coluna do Cavalo da Dama.

4.... B5C

Bispo cinco do Cavalo. Na casa cinco da coluna Cavalo do Rei das Pretas é colocado o Bispo da Dama, também de casas brancas.

DIAGRAMA 63
Posição após a quarta jogada de cada lado.

5.C5D ...

Cavalo cinco da Dama. Na casa cinco da coluna da Dama das Brancas será alojado um Cavalo, que só poderia ser o que está em 3BD.

5.... C2R?

Lê-se Cavalo dois do Rei, isto é, na segunda casa da coluna do Rei as Pretas devem colocar um Cavalo. É claro que esse Cavalo é o do Rei, pois o C3BD não se pode mover, por deixar seu Rei em xeque. A interrogação significa que se trata de um lance fraco.

DIAGRAMA 64
Decorridas cinco jogadas, é esta a posição.

6. P3B ...

Peão três do Bispo. Mas de qual Bispo? Claro que só pode ser o da Dama, visto que a casa 3BR está ocupada por um Cavalo.

6. ... P3TD

Peão três Torre da Dama, isto é, as Pretas colocam um Peão na casa 3TD.

7. B4T ...

Bispo quatro da Torre. O Bispo, atacado pelo Peão preto, retirou-se para a casa quatro da coluna da Torre da Dama.

7. ... P4CD

Lê-se Peão quatro Cavalo da Dama.

DIAGRAMA 65
Posição após o sétimo lance de cada lado.

8. B3C ...

Bispo três do Cavalo. Novamente atacado por um Peão inimigo, o Bispo branco retrai-se, ocupando a casa três da coluna do Cavalo da Dama.

8. ... C4T?

Cavalo quatro da Torre. Na casa quatro da coluna da Torre, da Dama das Pretas, situa-se um Cavalo. Certamente que se trata de mau lance. Assim o indica a interrogação.

DIAGRAMA 66
Posição após o oitavo lance de ambos os lados.

9. CxPR! ...

Lê-se Cavalo toma o Peão do Rei. O Peão .do Rei– das Pretas está na casa 4R (quatro do Rei das Brancas), isto é, na quarta casa da coluna de seu Rei. E só pode ser capturado pelo Cavalo que se encontra em 3BR. Trata-se de um bom lance. Observem o ponto de exclamação (!).

DIAGRAMA 67
Posição após o nono lance das Brancas.

9. ... BxD

Bispo toma a Dama. O Bispo preto, da casa cinco do Cavalo do Rei, toma a Dama branca.

10. C6B+ ...

Cavalo seis do Bispo xeque. O Cavalo branco salta para a sexta casa da coluna do Bispo do Rei das Brancas e dá xeque ao Rei preto. O sinal (+) significa xeque.

DIAGRAMA 68
Posição após o décimo lance das Brancas.

10. ... PxC

Peão toma Cavalo.

11. BxP++ ...

Bispo toma o Peão e dá xeque mate ao Rei preto. O sinal (++) significa xeque-mate.

Terminou, em vista disso, a partida com a vitória das Brancas.

DIAGRAMA 69
Posição final da Partida.

Anotações de uma posição pelo sistema descritivo

O sistema descritivo permite-nos anotar uma posição qualquer, referindo as casas ocupadas pelas peças brancas e pretas.

A posição de mate, do diagrama 69, seria assim representada:
BRANCAS: R1R, T1TR, T1TD, B1BD, B7BR, C5R, P2TD, P2CD, P2D, P2BR, P2CR, P2TR, P3BD e P4R.
PRETAS: R1R, D1D. T1TD, T1TR, B1BR, B8D, C2R, C4TD, P2BD, P2TR, P3TD, P3D, P3BR e P4CD.

Anotam-se os nomes das peças na ordem decrescente de seu valor absoluto, isto é, R, D, T, B, C e P.

Detivemo-nos no estudo do sistema descritivo por ser, como já dissemos, o preferido nos países americanos, assim como na grande maioria das publicações enxadrísticas, que chegam até nós.

Explicaremos a seguir, embora de maneira rápida, o sistema algébrico.

Sistema Algébrico

As oito horizontais do tabuleiro enumeram-se de 1 a 8, a partir do lado das Brancas. No posição inicial, as peças brancas ocupam a primeira e a segunda horizontais, ao passo que as peças pretas, a oitava e a sétima.

As colunas, olhando-se o tabuleiro do lado das Brancas, são designadas pelas primeiras oito letras minúsculas do nosso alfabeto: a, b, c, d, e, f, g, h.

DIAGRAMA 70
Nomes das casas pelo Sistema Algébrico.

Neste sistema, cada uma das casas do tabuleiro fica determinada pela conjunção de um número, que indica a horizontal e de uma letra, que enuncia a coluna (diagrama 70).

Não há, pois, como no sistema descritivo, diferença na denominação de uma casa, quer seja das Brancas, quer seja das Pretas. Assim, a casa quatro do Rei das Brancas, no sistema descritivo, (casa cinco do Rei das Pretas) é, neste sistema, a casa-e4. As peças são representadas por sua inicial maiúscula, como no sistema anterior. Por exemplo, - Da4 significa que a Dama (branca ou preta) está na quarta casa da colona -a-.

Escrevendo-se um lance pelo sistema algébrico, mister se faz indicar:

1 — Peça que se locomove.
2 — Casa de onde partiu a peça.
3 — Casa que recebe a peça jogada.

Um pequeno traço horizontal (-) intercala-se na anotação do lance. Exemplo: Rd6-e7; significa que o Rei, que estava em d6, moveu-se para e7. Pd7-d5; quer dizer que o Peão de d7 se dirigiu para d5.

Os sinais e abreviaturas são os mesmos do sistema descritivo (ver página 30).

Sistema algébrico abreviado

Existe, ainda, uma forma abreviada do sistema algébrico, que dispensa anotar a casa de onde sai uma peça. Assim, Bg6, exprime que o Bispo se moveu em direção à casa g6. Cd4, que o Cavalo vai à casa d4.

Quando duas peças iguais (Torres, Bispos, Cavalos ou Peões) podem ocupar a mesma casa, empregar-se-á a letra da coluna de onde a peça saiu. Desta forma, havendo dois cavalos brancos, um em b1 e outro em d1, o movimento em direção à casa c3 escrever-se-á, respectivamente, Cb-c3 e Cd-c3.

Encontrando-se as duas peças na mesma coluna, empregar-se-á, então, o número da horizontal. Assim, um Cavalo em f1. e outro em f5: movendo-se essas peças para e3, os lances serão representados por Cl-e3 e C5-e3.

Quando o lance for de Peão, dispensar-se-á sua letra inicial: e2-e4 mostra que o Peão branco da segunda casa da coluna -e- dirigiu-se para a quarta casa da mesma coluna (P4R do sistema descritivo). Esse lance, pelo sistema algébrico abreviado, pode ser representado apenas por e4.

Anotações de uma posição pelo sistema algébrico

A posição de mate do diagrama 69 será representada, pelo sistema algébrico, da maneira seguinte:
BRANCAS: Re1, Ta1, Th1, Bc1, Bf7, Ce5, Pa2, Pb2, Pc3, Pd2, Pe4, Pf2, Pg2 e Ph2.
PRETAS: Re8, Dd8, Ta8, Th8, Bd1, Bf8, Ce7, Ca5, Pa6, Pb5, Pc7, Pd6, Pf6 e Ph7.

No sistema algébrico abreviado os Peões seriam representados por a2, b2, c3, etc., isto é, sem a letra inicial.

COMPARAÇÃO DOS SISTEMAS DE ANOTAÇÃO

A partida, que reproduzimos linhas atrás, teria a seguinte anotação nos sistemas estudados:

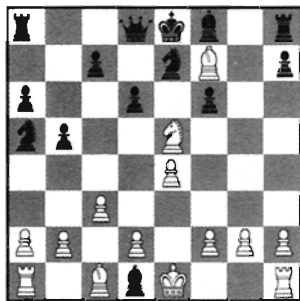
Sistema Descritivo		Sistema Algébrico		Sistema Algébrico abreviado	
1. P4R	P4R	1. Pe2-e4	Pe7-e5	1. e4	e5
2. C3BR	C3BD	2. Cg1-f3	Cb8-c6	2. Cf3	Cc6
3. C3B	P3D	3. Cb1-c3	Pd7-d6	3. Cc3	d6
4. B5C	B5C	4. Bf1-b5	Bc8-g4	4. Bb5	Bg4
5. C5D	C2R?	5. Cc3-d5	Cg8-e7?	5. Cd5	Ce7?
6. P3B	P3TD	6. Pc2-c3	Pa7-a6	6. c3	a6
7. B4T	P4CD	7. Bb5-a4	Pb7-b5	7. Ba4	b5
8. B3C	C4T?	8. Ba4-b3	Cc6-a5?	8. Bb3	Ca5?
9. CxPR!	BxD	9. Cf3xe5!	Bg4xDd1	9. Cxe5!	BxD
10. C6B+	PxC	10. Cd5-f6+	Pg7xCf6	10. Cf6+	8xC
11. BxP++		11. Bb3xPf7++		11. Bxf7++	

Notação Forsyth

Para se anotar qualquer posição de xadrez existe, ainda, um outro sistema, denominado NOTAÇÃO FORSYTH.

Consiste ele em se registrarem as peças existentes em cada horizontal, principiando-se da primeira horizontal preta, a partir da casa angular branca (casa a8) em direção à última horizontal preta (primeira das Brancas). O nome das casas vazias é representado por, um número, as peças brancas por sua inicial maiúscula enquanto as peças pretas, pela inicial minúscula. As horizontais são separadas por um traço horizontal.

DIAGRAMA 71

A posição do diagrama 71 será representada pela notação Forsyth: t2drb1t - 2p1cB1p - p2p1p2 - cp2C3 - 4P3 - 2P5 - PP1 P1PPP - T1BbR2T.

Na anotação de posições de peças o sistema Forsyth é o mais empregado, porque é mais fácil e mais econômico relativamente aos sistemas anteriores.

Exercícios de Recapitulação

Nas páginas anteriores tomamos conhecimento sobre as regras do xadrez e suas noções preliminares. Para entender e aprender os capítulos seguintes é preciso coordenar os conhecimentos adquiridos, estudar as relações que as peças apresentam entre si, adquirir domínio absoluto dessas relações, em resumo, dominar essas noções fundamentais.

Aconselhamos, nestas alturas, uma série de exercícios de recapitulação, como sejam

1 – Recordar o tabuleiro e seus elementos: casa angular branca à direita, colunas, horizontais, diagonais, ala da Dama, ala do Rei, casas centrais, etc.

2 – Realizar exercícios sobre colocação de peças nas casas iniciais, movimentação das peças, limitação desses movimentos em razão do aparecimento de outras peças.

3 – Comparar o valor das peças conforme sua posição no tabuleiro.

4 – Realizar exercícios sobre captura de peças, sobre o roque, tomada "en passant", promoção de Peão, xeques, mate, empates, etc.

5 – Recapitular o sistema descritivo de anotação. Exercício sobre anotação e reprodução de uma jogada.

6 – Recordar a anotação Forsyth.

São todos exercícios de fácil execução, úteis, para o completo domínio das noções básicas do xadrez.

Posições de Mate

Aconselhamos os leitores a que estudem a ação de cada peça na posição de mate dos diagramas seguintes:

DIAGRAMA 72

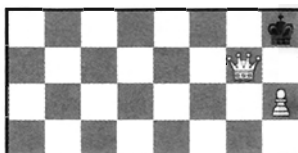



DIAGRAMA 73

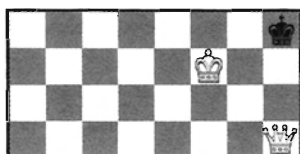



DIAGRAMA 74

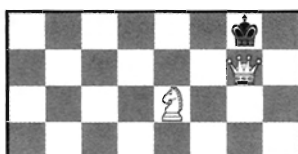



DIAGRAMA 75

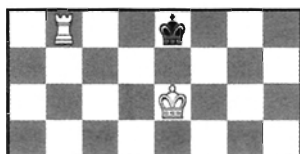



DIAGRAMA 76

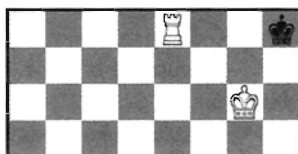



DIAGRAMA 77

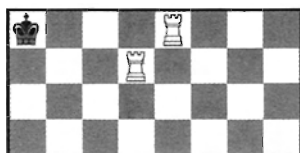



DIAGRAMA 78

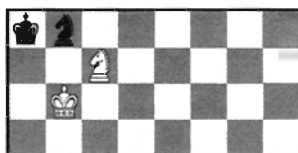



DIAGRAMA 79

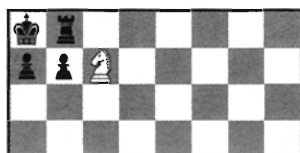



DIAGRAMA 80

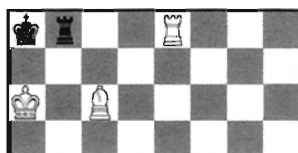



DIAGRAMA 81

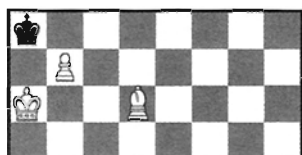



DIAGRAMA 82

DIAGRAMA 83

DIAGRAMA 84

DIAGRAMA 85

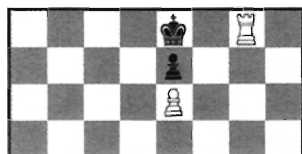



DIAGRAMA 86

DIAGRAMA 87

DIAGRAMA 88

DIAGRAMA 89

DIAGRAMA 90

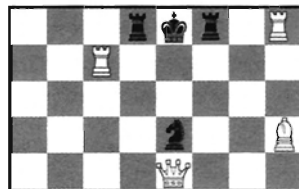



DIAGRAMA 91

Termos Técnicos

Em xadrez usam-se numerosas expressões, cujo aprendizado é necessário não só para o bom entendimento dos livros especializados mas, também, para compreensão dos comentários feitos à margem das partidas, ou das posições de peças sobre o tabuleiro. O conhecimento do vocabulário enxadrístico é, sem dúvida, indispensável, vindo a facilitar o conhecimento exato do jogo. Numerosos termos já foram explicados no decorrer das páginas anteriores, como xeque, roque, tomar "en passant", etc. Vejamos os mais usuais:

ABERTURA – É a fase inicial do jogo, compreendendo as primeiras jogadas de uma partida.

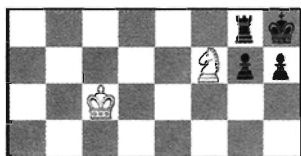



DIAGRAMA 92
Mate "Ahogado"

"AHOGADO" – É o mate que somente pode ser dado pelo Cavalo, estando o Rei bloqueado, logo, sem nenhum movimento (diagrama 92). É um vocábulo espanhol, que pode ser traduzido por *asfixiado.*

ALA DA DAMA – É a metade vertical do tabuleiro, que aloja as duas Damas, na posição inicial das peças.

ALA DO REI – Metade vertical do tabuleiro, que compreende os dois Reis, na posição inicial das peças.

BRANCAS – É o lado, ou bando, que tem o lance inicial e que possui as peças brancas.

CAPTURAR, TOMAR OU GANHAR UMA PEÇA – Manobra que consiste em retirar peça ganha do tabuleiro.

CENTRO – Quadrado central do tabuleiro formado pelas casas 4R e 4D de cada lado (diagrama 383).

COBRIR UM XEQUE – É interpor uma peça entre o Rei e a peça inimiga que o está atacando. No diagrama 93, o Cavalo branco cobre o xeque feito pela Dama Preta.

DIAGRAMA 93

COLUNA – Sucessão vertical de oito casas do tabuleiro.

COROAR OU PROMOVER UM PEÃO – É o fato de um Peão atingir a oitava casa de uma coluna, transformando-se, imediata e obrigatoriamente, em peça de valor superior.

CRAVAR, PREGAR – É o ato de impedir ou contrariar o movimento de uma peça adversária, que, ao mover-se, deixaria o Rei em xeque (o que não é autorizado), ou, então, permitiria a captura de uma peça de valor superior.

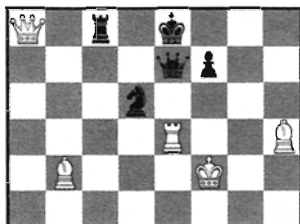



DIAGRAMA 94
Exemplos de Pregaduras

No diagrama 94 o Peão preto de 2BR está pregado pelo Bispo branco de 5TR; não pode, em verdade, mover-se, pois o Rei preto ficaria em xeque. Da mesma maneira a Torre preta de 1BD está pregada pela Dama branca; não tem ela liberdade de direção na coluna BD. A Torre branca crava, igualmente, a Dama preta. Outro exemplo de pregadura é a do Bispo de 4CD, que priva o Cavalo preto de qualquer movimento. Com efeito, esse Cavalo, deslocando-se, permitiria a captura da Dama preta pelo Bispo inimigo.

DIAGONAL – É qualquer série de casas, da mesma cor, que cruza em linha reta o tabuleiro formando com as colunas e as horizontais, um ângulo de 45% (veja diagrama 4).

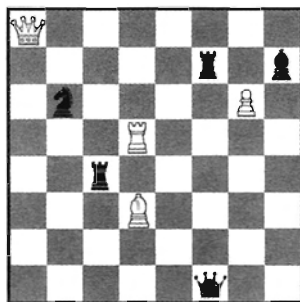



DIAGRAMA 95
Exemplos de Duplos

DUPLO – É o ataque simultâneo de uma peça a duas outras. No diagrama 95 o Cavalo preto ameaça a Dama e a Torre do adversário ao mesmo tempo; o Bispo branco ataca a Torre e a Dama das Pretas. O Peão branco ataca Torre e Bispo. São todos exemplos de duplos.

O duplo de Peão tem, por imitação, o nome de "garfo".

EMPATE – Decisão de uma partida em que não houve vencedor.

ENXADRISTA – Denominação que se dá ao jogador de xadrez.

FASES DA PARTIDA – São três: abertura, meio jogo e final.

FLANCO DO REI – É o canto em que se coloca o Rei, após o roque pequeno.

FORÇAR A PARTIDA – É vencer a partida graças a uma série de lances irresistíveis.

GAMBITO – É a entrega, na abertura, de um Peão (raramente uma peça), com o objetivo de se conseguir jogo livre, ganho de tempo ou ataque direto ao Rei inimigo.

HORIZONTAL – No tabuleiro, é a sucessão horizontal de oito casas.

"J'ADOUBE" – Quer dizer "eu arrumo", "eu endireito". É expressão francesa, universalmente aceita, para advertir o adversário de que se vai tocar uma peça, não para jogá-la, mas para melhor situá-la em sua casa. Assim, havendo intuito de apenas arrumar a peça, deve-se pronunciar a expressão "j'adoube" antes de a tocar.

LANCE OU JOGADA – Movimento de uma peça no tabuleiro.

LIQUIDAR - Trocar sucessivamente várias peças e Peões.

MATE – Abreviatura de xeque-mate. É o lance final da partida, objetivo do jogo de xadrez.

MEIO JOGO – Fase intermediária da partida, entre a abertura e o final.

MOBILIDADE DE UMA PEÇA – É o raio de ação dessa peça.

OPOSIÇÃO – Os Reis estão em *oposição* quando se defrontam na mesma coluna, ou na mesma horizontal, ou ainda na mesma diagonal, separados por um número ímpar de casas. *Ganhar a oposição* é colocar o Rei nessa posição.

"PAT" – Modalidade de empate. Veja EMPATE.

PEÃO PASSADO – É o Peão que não encontra mais Peões inimigos nas colunas laterais, nem na coluna do seu avanço. Vide diagrama 96.

PEÇAS – São os elementos dinâmicos do xadrez.

PEÇAS MAIORES – A Dama e a Torre.

PEÇAS MENORES – Bispo, Cavalo e, por extensão, também o Peão.

PEÕES CENTRAIS - São o PR e o PD de cada lado, e, por extensão, também o PBR e o PBD.

PEÕES DAS ALAS – São o PC e o PT.

PEÕES DOBRADOS – Dois ou mais Peões da mesma cor e na mesma coluna. Vide diagrama 96.

PEÕES ISOLADOS – Peões que não podem ser defendidos por outros Peões. Vide diagrama 96.

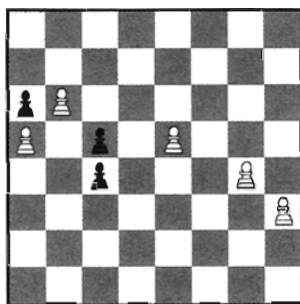



DIAGRAMA 96

Peões passados: P6CD, P5R, P4CR e P3TR das Brancas. P5BD das Pretas.

Peões dobrados: P4BD e P5BD das Pretas.

Peões isolados: P5R das Brancas e P5BD das Pretas.

PREGADURA -- Ato ou efeito de pregar, cravar.

PRETAS – É o lado, ou bando, que possui as peças pretas.

PRIMEIRO JOGADOR – É o jogador que tem as peças brancas.

ROQUE -- Movimento simultâneo de Rei e Torre. Vide Roque.

QUALIDADE – Chama-se *qualidade* o valor da Torre comparado com o Bispo ou o Cavalo. *Ganhar a qualidade* é trocar um Cavalo ou um Bispo por uma Torre adversária.

SEGUNDO JOGADOR – É o jogador que tem as peças pretas.

TABULEIRO – Quadrado de sessenta e quatro casas sobre o qual se joga o xadrez.

TOMAR "EN PASSANT" – Captura peculiar do Peão. Vide tomar "en passant".

TRIPLO – É o ataque simultâneo a três peças adversárias. No diagrama 97 o Cavalo branco ataca ao mesmo tempo as duas Torres e a Dama das Pretas. As Brancas, realizando o lance PxP, passarão a atacar o Bispo, o Cavalo e o Rei do adversário. É um ataque triplo.

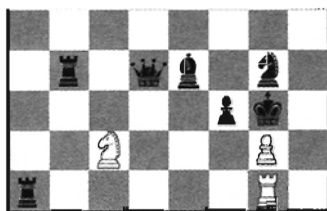



DIAGRAMA 97
Exemplos de triplos

VARIANTE – Linha de jogo que difere da adotada numa partida. Nas aberturas é uma continuação determinada, com características próprias.

XEQUE – É o ataque de uma peça ao Rei inimigo.

XEQUE DESCOBERTO – Ou *xeque a descoberto.* Surge, quando, do movimento de uma peça, resulta xeque por outra, cujo raio de ação estava interceptado pela peça, que se deslocou.

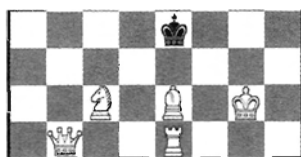



DIAGRAMA 98

No diagrama 98, movendo-se o Cavalo branco, o Rei preto recebe um xeque descoberto da Dama. Movendo-se o Bispo, há xeque descoberto pela Torre.

XEQUE DUPLO – É o ataque simultâneo de duas peças ao Rei inimigo.

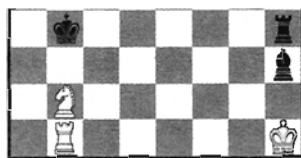



DIAGRAMA 99

No diagrama 99 as Brancas, jogando C3D, darão xeque ao Rei preto de Torre e Cavalo. As Pretas, jogando B7C, atacam duas vezes o Rei branco, com Torre e Bispo.

São exemplos de xeque duplo.

XEQUE PERPÉTUO – Modalidade de empate. Vide EMPATE.

"ZUGZWANG" – Palavra alemã, significando a derrota pela obrigação de jogar. Um lado está em "zugzwang", ou simplesmente em "zug", quando, tendo o lance, qualquer movimento redundará em perda de material e da partida.

Regulamento Internacional do Jogo de Xadrez

Em 1928, quando da reunião do 5º Congresso da F.I.D.E. (Fédération Internationale des Échecs) realizado em Haia, foi adotado, em Assembléia Geral, o Regulamento Internacional do Jogo de Xadrez, que vigora até nossos dias. Foi ele explanado nas páginas anteriores, seja nas regras do xadrez, seja nas noções preliminares.

A seguir enunciaremos mais alguns preceitos desse regulamento, indispensáveis à boa formação esportiva do enxadrista.

Da saída

Na primeira partida, determina-se por sorteio, ou por convenção, o privilégio da cor. Nas seguintes, as Brancas cabem, alternadamente, aos jogadores seja qual for o resultado das mesmas (vitória ou empate).

Das partidas anuladas

1 – Comprovando-se, durante ou após a partida, a incorreção, quer do arranjo inicial das peças, quer da posição do tabuleiro, a partida será anulada.

2 – Se no decurso da partida modificar-se, ilegalmente, o número ou a posição das peças, a partida deverá ser recomeçada no ponto em que ocorreu a modificação.

3 – Não sendo possível reconstituir a posição correta, a partida será anulada e deverá ser jogada novamente.

Execução dos lances

O lance está completo:

1 – Quando a mão do jogador tiver largado a peça, após movê-la de uma casa para outra.

2 – Quando em uma captura a peça tomada houver sido retirada do tabuleiro e a mão do jogador tiver soltado a própria peça.

3 – Quando, no roque, o jogador tiver largado a Torre.

4 – Quando, na promoção do Peão, o jogador houver colocado na casa a peça por ele escolhida.

Da arrumação das peças nas suas casas

1 – O jogador, a quem couber o lance, pode arrumar as próprias peças nas respectivas casas, desde que previna o adversário. É costume usar a expressão francesa "j'adoube", que significa: - eu arrumo, eu endireito.

2 - É proibido endireitar as peças do adversário. Este, porém, quando solicitado, deve retificar a posição de suas peças.

Da peça tocada

Se o jogador a quem compete efetuar o lance tocar:

1 – Uma de suas peças, deverá jogá-la.

2 - Uma das peças do adversário, deverá tomá-la.

3 – Uma de suas peças e outra do rival, deverá tomar a peça inimiga com a sua.

Quando for impossível a captura, o adversário pode exigir que o rival jogue a peça tocada ou tome regularmente a peça inimiga com uma de suas próprias peças. A escolha da peça, com que deve tomar, caberá ao jogador culposo.

Sendo igualmente inexeqüíveis os lances indicados em 1, 2 e 3, a falta cometida ficará impune.

4 – Se tocar em várias de suas peças, o adversário terá o direito de designar a peça que deverá ser jogada. Se essas peças não puderem ser jogadas a penalidade ficará sem efeito.

5 - Se forem várias as peças tocadas do adversário, este determinará qual será capturada. Se nenhuma delas puder ser tomada legalmente, então a penalidade também não terá valor.

Dos lances irregulares

Se o jogador efetuar um lance irregular e for observado pelo adversário antes de tocar em qualquer peça como resposta, voltar-se-á o lance errado, procedendo-se como segue:

1 - Não se tratando de captura, o parceiro culposo deverá jogar outra vez e de modo regular a peça movida. Mas, se essa peça não puder executar jogada legal, o lance ficará sem conseqüências.

2 – Tratando-se, porém, de captura, o jogador ou deverá tomar regularmente a peça adversaria ou efetuar outro lance com a peça tocada à escolha do adversário.

Se nenhuma das alternativas for possível, o erro não terá importância maior.

3 – Verificando-se que, no decurso de uma partida, foi jogado lance irregular, será restabelecida a posição no movimento da irregularidade; a partida deverá recomeçar, então, desse ponto. Contudo, se a posição não puder ser reconstituída, nula será considerada a partida.

Das penalidades

1 – Um jogador só poderá exigir penalidades enquanto não tocar em nenhuma de suas peças.

2 – O lance prescrito como penalidade nunca poderá ser o roque.

Do abandono obrigatório

A partida será declarada perdida para o jogador:

1 – Que, deliberadamente, derrubar o tabuleiro ou desarranjar as peças.

2 – Que se recusar a atender a uma exigência regulamentar do adversário.

Da conduta dos jogadores

1 – No decurso de uma partida é proibido ao jogador servir-se de notas manuscritas ou impressas, que se refiram à partida; também lhe é vedado recorrer aos conselhos ou à opinião de terceiros.

2 – Os jogadores devem abster-se de qualquer comentário acerca dos lances feitos de uma parte e de outra.

3 – É proibido tocar, ou indicar com o dedo, as casas do tabuleiro a fim de facilitar o cálculo dos lances possíveis.

4 – Em xadrez nunca se volta um lance legal.

5 – Executa-se o lance, conduzindo-se diretamente à nova casa a peça tocada; a peça deve ser imediatamente solta.

6 – No roque, o movimento do Rei será seguido do da Torre.

7 – Na promoção, o Peão será imediatamente substituído pela nova peça.

8 – Na captura, o jogador retirará imediatamente do tabuleiro a peça capturada.

9 – É proibido distrair ou incomodar de qualquer maneira o adversário.

10 – O enxadrista derrotado deve, por um dever de cavalheirismo, cumprimentar e felicitar o vencedor.

A Partida de Xadrez

Uma vez compreendidas e assimiladas as regras do jogo e as noções preliminares, podemos passar a estudar a parte prática do jogo, ou seja, a Partida de Xadrez. É ela um conjunto de jogadas ou lances, com um único objetivo para cada lado, qual seja o de dar xeque-mate ao adversário.

A cada jogada segue-se uma resposta do rival e, da repetição desses movimentos, resulta a partida de xadrez.

A jogada é a partida reduzida à expressão mínima e rudimentar.

Classificação das jogadas

Classificam-se as jogadas em:

1 – Jogadas de ataque.
2 – Jogadas de defesa.
3 – Jogadas neutras.
4 – Jogadas errôneas.

A jogada de ataque é aquela que cria uma situação de perigo ao adversário. A jogada de defesa, como indica seu nome, estabelece uma proteção, uma defesa para o lado que a realiza. Neutra é a jogada que, por exclusão, não é nem de ataque nem de defesa. Incluem-se, nesta designação, os lances de desenvolvimento de peças. Jogada errônea é aquela que propicia ao adversário uma vantagem mediata ou imediata.

Relações entre jogadas e respostas

Podemos estabelecer as seguintes relações entre as jogadas e as respostas.

1 – Jogada de ataque.
Resposta: Defesa ou Contra-ataque.

2 – Jogada de defesa.
Resposta: Ataque ou preparação de ataque.

3 – Jogada neutra.
Resposta: Ataque ou preparação de ataque.

4 – Jogada errônea.
Resposta: Aproveitamento do erro.

Esta classificação de jogadas e o quadro de suas relações com as respostas não devem ser considerados nem completos nem perfeitos. Apresentam apenas interesse didático, com a finalidade de facilitar, tanto quanto possível, o estudo dos principiantes.

Como conduzir uma partida

Desde que xadrez seja uma luta e, como tal, exija a participação de elementos de combate, a primeira preocupação do enxadrista, ao iniciar uma partida, será tirar as peças de suas desfavoráveis posições iniciais, ampliando-lhes o raio de ação e, por conseguinte, a capacidade de luta. A isso se denomina *Desenvolvimento de peças.*

Outra preocupação inicial, que o jogador precisa ter, é que as peças sejam desenvolvidas tendo em vista as casas centrais do tabuleiro (casas 4R e 4D de cada lado).

A importância do desenvolvimento das peças e das casas centrais será bem avaliada no capítulo das Aberturas; diga-se, porém, agora, de passagem, que desenvolvimento e domínio do centro são os fatores que conduzem o enxadrista a uma posição vantajosa na abertura.

O lance próprio

Antes de realizar um lance, na abertura, deve o enxadrista procurar responder, afirmativamente, às perguntas seguintes:

1 – O lance atende ao desenvolvimento?

2 – O lance tem ação no centro do tabuleiro?

Esses são os objetivos dos lances iniciais.

Uma vez vencida a fase da abertura, a jogada, para ser realizada, deve continuar a ter uma finalidade, quer seja de ordem estratégica, quer seja de ordem tática. Lances sem objetivo são inúteis, ocasionando perda de tempo e mesmo a derrota.

O lance do adversário

O lance do adversário deve ser estudado cuidadosamente, procurando descobrir-lhe as intenções.

Antes de tudo é preciso pensar nas intenções do rival. Não se procedendo dessa maneira, há o risco de perda de material e até do mate imediato.

Graças ao procedimento simples e intuitivo de analisar os planos contrários, o enxadrista põe-se a salvo de surpresas desagradáveis.

Resumindo

Na realização de qualquer jogada, o enxadrista deve atender a duas perguntas fundamentais:

1 – Qual a intenção do adversário com seu último lance?

2 – Tem finalidade a jogada que se pretende efetuar?

Na fase da abertura, além dessas perguntas o jogador de xadrez deve atender, afirmativamente, a outras duas:

1 – O lance atende ao desenvolvimento?

2 – O lance tem ação no centro?

Partidas Explicadas

Vejamos uma série de partidas explicadas, cujo estudo atento deve ser realizado pelos principiantes.

Primeira Partida

Brancas	Pretas
1. P4R	...

É este um ótimo lance inicial, e deve ser o preferido pelos que se iniciam em xadrez.

Sua finalidade é ampla:

a) Ocupa importante casa central de seu território (casa 4R), ao mesmo tempo que exerce fiscalização em duas casas do território inimigo (as casas 4D e 4BR do adversário). Decorre daí uma vantagem: o inimigo não poderá ocupar essas duas casas de seu campo, ameaçadas que estariam de captura por parte do Peão branco.

b) Concorre, vantajosamente, para o desenvolvimento das peças brancas, por facilitar a saída do BR e da Dama.

Não é uma jogada de ataque, nem de defesa; é um lance neutro, de desenvolvimento.

1. ... P4R

Tem as mesmas razões apontadas para o lance anterior.

2. C3BR ...

É lance de desenvolvimento, de ação central, mas também de ataque.

De desenvolvimento, porque o Cavalo em 3BR domina oito casas (1CR, 2TR, 4TR, 5CR, 5R, 4D, 2D e 1R), enquanto em sua casa inicial dominava apenas três (2R, 3BR e 3TR).

De ação central, porque visa duas casas do centro, 4D e 5R. E é um lance de ataque, porque ameaça diretamente o PR inimigo.

É a melhor casa de saída para o Cavalo. Inferiores seriam C3T (sem ação central) e C2R, donde dominaria menor número de casas.

Qual a melhor defesa, para o PR atacado das Pretas?

O segundo jogador tem um problema agudo por resolver, qual seja o da defesa do seu PR atacado.

Quais as defesas diretas possíveis? São elas: a) 2. ..., P3BR; b) 2. ..., P3D; c) 2. ..., D2R; d) 2. ..., D3B; e) 2. ..., B3D; e f) 2. ..., C3BD.

Qual a melhor?

a) 2. ..., P3BR. Embora, aparentemente, resolva a defesa do PR, não é recomendável porque enfraquece um futuro roque preto (pelo avanço de um Peão do roque e pela abertura da diagonal das

Brancas 2TD-8CR sobre o roque) e também porque priva o CR de sua melhor casa, que é a casa 3BR.

Mais ainda, 2. ..., P3BR pouco colabora para o domínio central (apenas defende o PR central atacado) e em nada coopera para o desenvolvimento. Ao contrário, limita eventual saída da Dama pela diagonal das Pretas 1D-5TR.

Se não existissem esses motivos posicionais, para repudiar o lance 2. ..., P3BR, haveria a seguinte continuação tática 2. ..., P3BR; 3. CxP!, PxC; 4. D5T+, P3C; 5. DxPR+, seguido de 6. DxT, e as Brancas ganham material.

b) 2. ..., P3D. Defende o PR e permite o desenvolvimento do BD, mas é de pouca ação no centro e obstrui a saída do BR. Por esses inconvenientes não é considerada boa defesa.

c) 2. ..., D2R. Salta aos olhos o inconveniente deste lance: impede a saída o BR, além de não exercer ação central.

d) 2. ..., D3B. Priva o CR de sua melhor casa e se expõe, após o avanço do PD branco, ao ataque B5CR das Brancas. Também sem ação no centro. Não é, pois, defesa recomendável.

e) 2. ..., B3D. Bloqueia o avanço do PD preto, dificultando o desenvolvimento do BD. É má defesa.

f) 2. ..., C3BD. Defende o PR atacado e exerce ação nas casas centrais 4R e 5D. Constitui ótimo lance de desenvolvimento; não impede a saída de nenhuma peça de seu lado, domina ainda oito casas.

É por isso, a melhor defesa para o PR atacado.

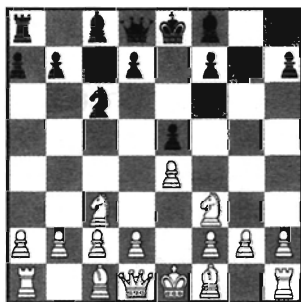
2. ...	C3BD
3. C3B	...

Em sua casa inicial este Cavalo apenas dominava três casas (3TD, 3BD e 2D) . Agora domina oito (1CD, 2TD, 4TD, 5CD, 5D, 4R, 2R e 1D). Representa bom lance de desenvolvimento e com ação central nas casas 4R e 5D.

DIAGRAMA 100
Abertura dos Quatro Cavalos.
Posição após 3. ..., C3B.

3. ... C3B

Bom lance, pelas mesmas razões acima apontadas.

O conjunto destes três lances de cada lado constitui a Abertura dos Quatro Cavalos (diagrama 100).

4. B5C ...

Em sua casa inicial, este Bispo agia em todas as casas de sua diagonal aberta. Agora, age, ainda mais, sobre as casas 4TD e 6BD, onde se encontra um Cavalo inimigo. Com tal saída foi ampliado seu raio de ação, ao mesmo tempo que tornou possível a realização do roque pequeno. Por esse lado, constitui bom lance de desenvolvimento. Mas é igualmente lance de ataque, porquanto ameaça BxC, eliminando a defesa do PR preto, que poderá, depois, ser capturado pelo Cavalo branco de 3BR.

Indiretamente tem ação central, pela ameaça de eliminar o Cavalo inimigo, que atua sobre o centro.

Trata-se, pois, de um bom lance.

4. ... B5C

O contra-ataque como defesa

Este lance (4. ..., B5C) surpreende o principiante. Se a ameaça branca era 5. BxC, seguido de 6. CxP, parecia haver necessidade de defender o PR preto, por exemplo, com 4. ..., P3D, procurando substituir a defesa, que o PR preto irá perder devido à ameaça 5. BxC.

Porém, essa defesa (4. ..., P3D) teria o inconveniente da obstruir a saída do BR, e já sabemos, ou saibamo-lo agora, que as peças devem ser desenvolvidas sem prejudicar a saída das peças companheiras.

E o lance do texto (4. ..., B5C) organiza alguma defesa para o PR atacado? A resposta é afirmativa. A jogada 4. ..., B5C constitui defesa pelo contra-ataque. Visa eliminar a defesa do PR branco, capturando o Cavalo de 3BD das Brancas, seguindo-se da captura CxP. Se 5. BxC, procurando ganhar o PR preto, a partida seguiria do seguinte modo: 5. ..., PDxB; 6. CxP, BxC; 7. PCxB, CxP; e as Pretas recuperariam o Peão.

O lance 4. ..., B5C é uma jogada de desenvolvimento, de defesa (pelo contra-ataque) e de ação central, pois vulnera uma peça

inimiga (o C3BD), que exerce fiscalização nas casas centrais. Surgiu, com esse lance, um ensinamento importante: um lance de contra-ataque, substituindo uma jogada defensiva.

5. O-O ...

O roque deve ser realizado o mais cedo possível.

O principiante deve procurar seguir a regra seguinte: "Roque tão logo seja possível e de preferência com a TR".

O roque permite colocar o Rei em segurança e dar jogo à Torre do roque.

Em algumas circunstâncias pode-se realizar o roque com a TD, observando um ataque ao Rei inimigo, que tenha rocado com sua TR (casos de roques opostos); esse ataque, tendo por base a instalação de peças na ala do Rei, principalmente Torres, e avanço dos Peões da ala do Rei.

Em ocasiões mais raras, poder-se-á atrasar, deliberadamente, o roque, aguardando-se as intenções do adversário, para optar-se, conforme o caso, pelo roque em uma das alas. Entretanto, em noventa por cento dos casos, deve-se procurar rocar, rapidamente, com a TR (roque pequeno).

5. ... O-O

Ambos os adversários intercalaram o roque no clima de tensão de luta existente ao redor dos Peões centrais.

6. P3D ...

Defendendo o PR com outro Peão, ao mesmo tempo que permite a saída do BD. Trata-se de um lance de desenvolvimento e de defesa.

6. ... P3D

As razões são as mesmas acima indicadas.

7. B5C ...

Em sua casa inicial este Bispo apenas controlava as casas de sua diagonal aberta. Agora, age, ainda mais, sobre as casas 4TR e 6BR, onde se encontra um Cavalo inimigo. Portanto, lance que ampliou o raio de ação do BD.

O CR preto ficou cravado, não pode mover-se sem expor a Dama preta a ser capturada pelo Bispo branco. Trata-se, também, de um lance de ataque.

As Pretas não temem a captura 8. BxCR, pois têm resposta adequada, que é 8. ..., DxB. Mas a ameaça branca é 8. C5D!, atacando mais uma vez o CR preto e, após 9. CxC+, PxC (forçado); 10. B6T, conseguiriam as Brancas romper a barreira do roque preto, abrindo a coluna CR para um ataque. Essa manobra é viável graças à pregadura do CR preto.

7. ... BxC

Uma troca necessária

As Pretas descobriram as intenções do adversário, e eliminam o Cavalo, que ameaçava dirigir-se à casa 5D para efetuar a manobra acima estudada. A defesa encontrada pelas Pretas é boa. Ao contrário, combater a pregadura que o Bispo branco exerce sobre o CR preto com 7. ..., P3TR; 8. B4TR, P4CR, não é recomendável, por enfraquecer esses mesmos Peões, que se movimentaram, e o próprio roque preto. Na maioria das vezes, o BD atacado retrocede a 3C, mas, no caso presente, conseguem as Brancas forte ataque com 9. CxPC!, PxC; 10. BxP, BxC (forçado para evitar 11. C5D!); 11. PxB, D2R; 12. D3B, R2C; 13. D3C, seguido de P4BR.

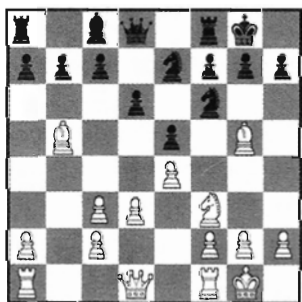



DIAGRAMA 101
Posição após 8. ..., C2R

O principiante encontrará a cada passo, no estudo do xadrez, seqüências de lances, à margem de uma partida, como é o caso acima e, com freqüência, deixa de reproduzi-las para não desarrumar a posição das peças da partida que segue.

Isso é um erro.

Nesses comentários feitos ao lado das partidas é que se encontram os verdadeiros ensinamentos e que devem ser aproveitados pelos estudiosos.

O ideal seria acompanhar uma partida comentada com dois tabuleiros, reservando-se um para as análises. Dispondo-se, porém, de apenas um tabuleiro, deve-se, do mesmo modo, repro-

duzir todas as variantes que se apontam e, uma vez estudadas, voltar à partida principal, reproduzindo-se seus lances desde o início.

8. PxB C2R (diagrama 101)

Evitar enfraquecer o roque

Já sabemos que o roque visa dar jogo à TR (no roque pequeno) e colocar o Rei em sítio melhor protegido. Mas, a estrutura do roque deve ser mantida, para não tornar o roque débil, facilmente alvo de ataque.

Os três Peões 2BR, 2CR e 2TR do roque são o escudo do Rei. Têm força defensiva máxima, quando situados em suas casas iniciais. O avanço de um deles, ou seu desaparecimento, estabelece falhas nesse escudo, por onde o Rei pode vir a ser fatalmente atingido.

Nas considerações do sétimo lance das Pretas (7. ..., BxC) vimos um avanço defeituoso e criticável dos Peões do roque, à base de ..., P3TR e ..., P4CR e como pode ser vantajosamente explorado em alguns casos. Agora, com 8. ..., C2R as Pretas permitem a destruição desse escudo real, se as Brancas jogam 9. BxC, pois a resposta forçada é 9. .., PxB e resulta daí:

a) uma coluna aberta sobre o roque preto, por onde podem agir peças inimigas (Dama e Torres);

b) Peões dobrados (P2BR e P3BR), que devem ser evitados, visto constituírem fraquezas;

c) casas fracas, 3BR e 3TR, onde podem ser instaladas peças adversárias, porquanto desaparece o P2C, que dominava essas casas.

O desaparecimento do P2CR torna acessíveis ao inimigo as casas 3BR e 3TR.

De uma maneira geral os principiantes devem evitar posições semelhantes.

Porém, no caso presente, as Pretas não podem ainda ser criticadas por sua estratégia. Se é verdade que com a abertura da coluna CR resulta uma via de ataque das Brancas ao Rei preto, verdade é, também, que as Pretas podem utilizar-se dessa mesma via, ou de outra via resultante da manobra anterior, para um ataque ao Rei branco.

Com isso em mente é que as Pretas permitem, neste momento, a destruição de seu escudo real. Um exemplo seria: 9. BxC, PxB; 10. C4T, P3B; 11. B4B, C3C; 12. CxC, PTxC; 13. P4B, R2C; 14. D3B, T1T; e as Pretas têm a coluna TR aberta à sua disposição.

Mas essa conduta de permitir a destruição do escudo real é perigosa, e a menor incorreção pode dar origem a uma posição inferior e mesmo perdida.

9. C4T ...

A abertura de colunas abre jogo às Torres

Para prosseguir com P4BR e fazer atuar a TR no ataque ao Rei inimigo, pela abertura da coluna BR. É uma manobra típica para aproveitar a ação das Torres.

9. ... P3B

Incomodava ao segundo jogador o domínio que o BR branco exercia sobre as casas pretas 2D e 1R. Daí a razão de seu último lance.

10. B4BD ...

Dirigir as peças para o lado em que está o Rei inimigo

Porém, a posição deste Bispo é, de novo, esplêndida, porque atua sobre a casa 2BR das Pretas, duas vezes defendida, é verdade, mas uma das defesas sendo o próprio Rei. Quer isto dizer que este Bispo está agindo sobre o próprio escudo real.

Teria sido sem significação a retirada 10. B4T.

10. ... B3R

Tanto era eficiente a ação do Bispo branco em 4BD, que as pretas procuram opor- se a sua ação e mesmo eliminá-lo.

11. BxC! ...

Debilitar o roque inimigo no momento exato

As Brancas realizam a captura que seu adversário permitira a dois lances atrás, mas fazem-no, agora, no momento exato, sem deixar às Pretas possibilidades de compensação de aproveitamento da coluna aberta.

11. ... PxB

Retomada forçada. Se 11. ..., BxB?; com 12. BxC!, as Brancas ganham uma peça: 12. ..., DxB; 13. C5B!, seguido de 14. PxB.

12.BxB PxB

13. D4C+! ...

Têm grande eficiência os lances que visam mais de um objetivo

Devido à perigosa política de permitir a destruição de seu escudo real (os Peões do roque), encontram-se, agora, as Pretas alvo de ataque.

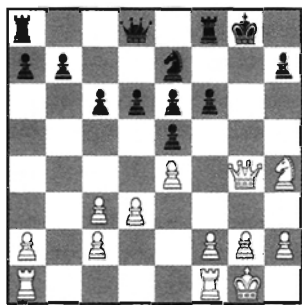



DIAGRAMA 102
Posição após 13. D4C+!

A barreira de peões do roque foi destruída, originando-se uma coluna aberta, que nenhuma compensação trouxe às Pretas. Ao contrário, constitui, isso sim, via de ataque para o inimigo.

Com 13. D4C+!, as Brancas alcançaram dois ataques simultâneos, um ao próprio Rei inimigo e outro ao P3R indefeso (diagrama 102).

Esses lances, que atingem mais de um objetivo, são altamente eficientes e, freqüentemente, ocasionam vantagem material, quando não restringem o jogo adversário, pela limitação das respostas.

13. ... R2B

Forçado, para não perder um Peão. Eis o caso de limitação na resposta.

14. P4BR ...

Com o objetivo de fazer atuar o TR na coluna aberta, após PxP.

14. ... T1CR

A primeira vista, as Pretas conseguiram uma compensação, porquanto sua Torre atua na coluna aberta CR, sobre o Rei branco. Mas o jogador das Brancas demonstrará a inconsistência e a fraqueza do roque adversário.

15. D5T+! ...

Outra vez um lance de duplo objetivo: atacar o Rei e o P2T indefeso.

15. ... R2C

Corre o Rei preto a defender seu Peão. Outro exemplo de limitação de resposta a um lance de dupla finalidade.

16. PxP ...

Abre-se uma coluna: Torres em ação

O lance das Brancas, que foi bem preparado, dá ao primeiro jogador o controle absoluto da coluna aberta BR, por onde atuarão com eficiência suas Torres.

16. ... PDxP

Retomada obrigatória. Se 16. ..., PBxP, as Brancas dariam mate em dois lances, com 17.T7B+, R1T; 18. DxPT mate. Essa continuação já é suficiente para demonstrar a força da Torre branca, na coluna aberta BR.

17. TxP! ...

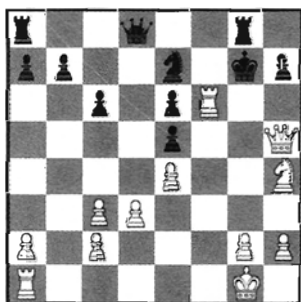



DIAGRAMA 103
Posição após 17. TxP!

Diagrama 103. Sacrifício de todo correto e que tem como base a excelente posição de ataque das peças brancas e a má posição do Rei inimigo, que não mais dispõe de seu escudo protetor (os Peões do roque).

17. ... RxT
18. T1B+ C4B

Forçado; se 18. ..., R2C, novamente haveria mate em dois lances, com 19. T7B+, R1T; 20. DxPT mate.

19. CxC! ...

Melhor que 19. PxC, que permitiria a fuga do Rei preto via 19. ..., R2R; com posição igualmente perdida, é verdade, mas que daria maior resistência às Pretas.

19. ... PxC
20.TxP+ R2R

Após 20. ..., R3R, seguir-se-ia a mesma continuação.

21. D7B+	R3D (único lance)
22. T6B+	R4B

Paga o Rei preto seus pecados por desprezar a proteção dos Peões do roque. Como andarilho, morrerá em terras estranhas.

23. DxPC!	...

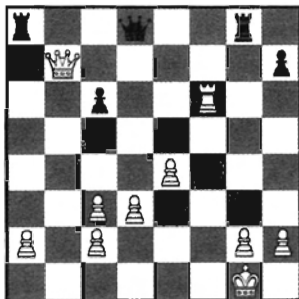



DIAGRAMA 104
Posição após 23. DxPC!

Diagrama 104. Entregando a Torre, mas que não pode ser tomada pela Dama inimiga, por causa de 24. D4C mate.

Ao mesmo tempo ameaça 24. TxP mate.

23. ...	D3C

Única jogada que evita os dois mates apontados. Mas...

24. TxP+!	DxT
25. D4C mate.	

Observar que a Dama preta, ao ocupar a casa 3BD, tirou ao seu Rei uma casa de fuga.

Ensinamentos desta Partida

O principiante, em estudando esta partida, terá aprendido aspectos importantes da partida de xadrez, como sejam:

1 – Lance inicial recomendável: 1. P4R; e sua melhor resposta: 1. ..., P4R.

2 – Ataque direto à peça inimiga: 2. C3BR, visando o PR preto.

3 – Defesa direta de peça atacada: 2. ..., C3BD, protegendo o PR preto porque 2. ..., C3BD, é a melhor defesa, após 1. P4R, P4R; 2. C3BR.

4 – Casas ideais para os Cavalos: 3BD e 3BR. Lances 2. C3BR, C3BD; 3.C3B, C3B.

5 – Casas eficientes para os Bispos, quando os Cavalos inimigos se situam em 3BR e 3BD. Lances: 4. B5C, B5C; e 7. B5C.

6 – Ataque indireto à peça inimiga: Lance: 4. B5C, ameaçando 5. BxC, eliminando a defesa do PR preto, para seguir com 6. CxP.

7 – Defesa indireta de peça atacada, ou defesa pelo contra-ataque. Lance 4. ..., B5C.

8 – Lances de desenvolvimento e de ação central: os quatro primeiros movimentos de cada lado. Ainda, o lance 7. B5C.

9 – Razões para rocar o mais cedo possível.

10 – Quando uma troca de peças anula um plano inimigo. O lance 7. ..., BxC, que evitou 8. C5D!, de resultados desastrosos para as Pretas, por enfraquecer o roque preto.

11 – Os inconvenientes do enfraquecimento do roque: criam-se brechas por onde se realiza o ataque inimigo. A partida é um exemplo ilustrativo desse fato.

12 – Como obter uma coluna aberta sobre o roque inimigo. Os lances brancos 9. C4T, 14. P4BR e 16. PxP permitiram a abertura da coluna BR, por onde tiveram ação decisiva as Torres brancas.

13 – Orientar as peças, sempre que possível, sobre o lado em que se encontra o Rei inimigo. O principiante deverá preferir lances como 10. B4BD e não os lances como 10. B4T, desprovidos de qualquer significação.

14 Debilitar o roque inimigo no momento exato. Lance 13. BxC!, que não deu às Pretas nenhuma compensação pela destruição de seu escudo protetor de Peões.

15 – Procurar realizar lances que atinjam mais de um objetivo. Lances 13. D4C+ e 15. D5T+. São altamente eficientes e, quando não ganham material, limitam, pelo menos, as respostas adversárias.

16 – Os sacrifícios de peças e as combinações brilhantes (seqüências forçadas de lances) surgem como conseqüência à boa disposição das peças atacantes e à má posição do Rei inimigo, desprovido de proteção. É o caso de 17. TxP!, em que as Brancas entregam uma peça valiosa, mas com a certeza da vitória.

17 – Marcha forçada do Rei preto, conduzido ao local da execução, por ter permitido a destruição de sua primeira linha de defesa.

18 – A partida é um ótimo exemplo de como se deve aproveitar a má posição de um Rei inimigo, como resultado do debilitamento do roque.

Se o roque é lance que deve ser praticado o mais cedo possível, porque coloca a Torre em jogo e o Rei em posição segura,

não deve, porém, ser enfraquecido pelo avanço ou desaparecimento dos Peões do roque (2BR, 2CR e 2TR, no roque pequeno).

Esta partida foi jogada na cidade de Los Angeles, nos Estados Unidos, no ano de 1933, entre o genial mestre cubano José Raul Capablanca (campeão mundial de 1921 a 1927), que conduzia as peças brancas, e o americano Herman Steiner.

Foi, realmente, uma partida de exibição, produzida ante grande assistência, sobre um gigantesco tabuleiro, sendo as peças representadas por figuras humanas, com vestimentas de Reis, Rainhas, Bispos, etc. É o que se denomina uma partida de xadrez ao vivo.

Segunda Partida

Brancas	Pretas
1. P4R	P4R
2. C3BR	C3BD
3. B4B	...

Os dois primeiros lances de cada lado, já nossos conhecidos, foram analisados na partida anterior. Vimos também que 3. C3B era um bom lance de desenvolvimento.

A saída do BR branco para 4BD é, do mesmo modo, um lance normal de desenvolvimento e com ação no centro.

Vejamos quais as vantagens de 3.B4B:

a) De sua casa inicial (1BR) atuava o BR sobre as casas de sua diagonal aberta. Para ampliar seu raio de ação, esse Bispo deve ser movimentado. Das casas de que dispõe, em 2R em nada aumenta sua ação; em 3D prejudicaria o desenvolvimento do BD; em 6TD seria capturado pelo PCD preto. Restam-lhe duas boas casas: 4BD e 5CD. Em 4BD, além de agir sobre as casas da diagonal das Brancas 1BR-6TD, age, mais ainda, nas casas 3CD, 5D, 6R e 7BR. Portanto, seu raio de ação foi ampliado.

b) Tem ação central sobre a casa 5D.

c) Torna possível o roque pequeno.

d) Vulnera o ponto mais fraco do adversário, isto é, o Peão de 2BR, que apenas se encontra defendido pelo Rei preto.

É débil a casa 2BR

Por que a casa 2BR (tanto das Brancas como das Pretas) é débil?

Analisando-se os oito Peões, na posição inicial das peças, vemos que

a) o P2TD tem a defesa da TD;
b) o P2CD, a defesa do BD;
c) o P2BD, a defesa da Dama;
d) o P2D, a defesa do CD, do BD, da Dama e do Rei;
e) o P2R, a defesa do CR, do BR, do Rei e da Dama;
f) o P2BR, a defesa do Rei;
g) o P2CR, a defesa do BR e
h) o P2TR, a defesa da TR.

Desses oito Peões, dois dispõem de quádrupla defesa (PD e PR), enquanto os demais apenas uma defesa. Dos seis Peões restantes, o mais débil é o P2BR, somente defendido pelo monarca. Ora, toda defesa de Rei é precária. Basta atentar que o Rei não pode capturar peça defendida, que se encontre nessa casa. Um exemplo é o célebre Mate Pastor, que se produz após 1. P4R, P4R; 2. B4B, C3BD; 3. D5T, B4B; 4. DxPB mate.

Outra variação é 1. P4R, P4R; 2. B4B, B4B; 3. D5T, C3BR; 4. DxPB mate.

São vitoriosos os ataques que se realizam sobre a casa 2BR, desde que existam, conjugadas sobre ela, pelo menos a ação de duas peças atacantes. Em virtude da fraqueza própria da casa 2BR, freqüentemente é ela visada para o ataque ao Rei inimigo. Logo, vulnerar com peças essa casa constitui boa política. É uma das razões do bom lance 3. B4B.

Outro bom lance é 3. B5C, que caracteriza a Abertura Ruy Lopez, e que será visto na partida seguinte.

3. ... B4B

Abonam esta jogada as mesmas razões do último lance das Brancas.

Agora aqui 3. ..., B5C não teria nenhum valor, podendo esse Bispo ser expulso por meio de P3BD das Brancas; perder-se-ia,

com ele, um tempo, atrasando o desenvolvimento das peças pretas.

Os lances B5C, nas aberturas, quer para as Brancas, quer para as Pretas, têm algum efeito, apenas no caso de existir na correspondente casa 3B inimiga um Cavalo adversário. E isto pela ameaça direta sobre os Cavalos inimigos e pela ação indireta, que têm sobre os Peões e as casas centrais (vide comentário feito após 4. B5C, B5C, na partida anterior).

DIAGRAMA 105
Abertura Giuco Piano

Depois dessas três jogadas 1. P4R, P4R; 2. C3BR, C3BD; 3. B4B, B4B, a posição das peças caracteriza a abertura Giuoco Piano (diagrama 105).

4. P3B ...

Nesta abertura as Brancas pretendem jogar P4D, lance de desenvolvimento, de ação central e de ataque, mas a casa 4D das Brancas tem apenas duas defesas, o C3BR e a Dama, enquanto convergem sobre ela três ataques inimigos, isto é, o PR, o B4BD e o C3BD. Jogar de imediato 4. P4D? seria desastroso, por perder um Peão. Exemplo: 4. P4D?, BxP; 5. CxB, PxC, e as Brancas não podem retomar o Peão com a Dama, pois ele se encontra defendido pelo C3BD preto. Tal não sucederia se as Brancas tivessem mais uma defesa, por exemplo, um Peão em 3BD.

Daí esta regra simples: "*Para se instalar uma peça, numa casa qualquer, deve-se possuir, pelo menos, um número de peças defensivas que possam atuar sobre essa casa, sempre igual ao número de peças atacantes inimigas, que estão igualmente dominando sobre ela.*"

No caso, convergem sobre o ponto branco 4D três peças inimigas, o PR, o B4BD e o C3BD, enquanto as Brancas apenas dispõem de duas, a Dama e o C3BR.

Para poder jogar P4D devem as Brancas preparar mais uma defesa para essa casa, daí uma das razões de 4. P3B.

Além de preparar P4D e fortificar o centro, esse lance abre também caminho para a Dama, que pode ir à casa 3CD, reforçan-

do o ataque sobre a casa 2BR preta. Em muitos casos, após a saída do BD preto, a Dama branca, na casa 3CD, ataca também o PCD adversário, que fica indefeso.

4. ... C3B

Este lance já é nosso conhecido:

a) desenvolve uma peça em sua melhor casa;

b) atua sobre as casas centrais 4D e 5R;

c) ataca o PR das brancas e

d) prepara o roque preto com a TR.

5. P4D! ...

Jogar ativamente, procurando sempre a iniciativa

DIAGRAMA 106
Posição após 5. P4D!

Já que o PR branco se encontrava diretamente atacado pelo C3BR preto, parecia que se impunha sua defesa mediante 5. P3D ou 5. D2R. Mas, qualquer desses lances seria passivo demais, e, com 5. P3D, embora defendessem o PR, as Brancas renunciariam à idéia de jogar P4D, pelo menos no momento.

Ao contrário, 5. P4D! é um lance enérgico, de iniciativa, porquanto:

a) abre caminho ao BD;

b) dá mais duas casas à Dama branca (2D e 3D);

c) atua sobre a casa central 5R e

d) ataca, ao mesmo tempo, o PR e o Bispo inimigos.

As Pretas, com 4. ..., C3B, ameaçam o PR branco. A réplica do primeiro jogador 5. P4D! ameaçou o Bispo inimigo, peça de valor superior ao Peão. Logo, as Pretas não podem capturar o PR branco e sim cuidar da defesa do BR atacado.

5. ... PxP

Quando a troca de peças é necessária

As Pretas tinham duas peças atacadas, o B4BD e o P4R, sendo que o PR estava duplamente atacado (pelo PD e pelo CR das Bran-

cas), dispondo somente de uma defesa, o CD preto. Retrocedendo o Bispo preto atacado a 3CD ou a 2R, as Brancas ganhariam um Peão com 6. PxP. Defender o PR com 5. ..., B3D seria má jogada, pois iria impedir o avanço do PD e a conseqüente saída do BD preto, e já sabemos que se deve jogar de maneira a não prejudicar o desenvolvimento das peças companheiras. Logo, 5. ..., PxP é a melhor resposta das Pretas.

6. PxP ...

Retomando o Peão, agindo no centro e atacando novamente o Bispo inimigo.

O PR branco continua sendo atacado pelo CR inimigo, mas as Pretas não podem capturá-lo, visto ser preciso salvar seu BR, peça de maior hierarquia e que está sendo igualmente atacado.

Observar que as Brancas poderiam ter retomado o Peão com 6. CxP, mas, assim procedendo, o PR branco seria capturado pelo CR preto e as Brancas não teriam nenhuma compensação. Compreende-se, agora, que 6. PxP é um lance enérgico, de iniciativa.

6. ... B5C+

DIAGRAMA 107
Posição após 7. C3B

As Pretas não poderiam capturar o PD inimigo. Dispõem elas, é verdade, de dois ataques, mas as Brancas, por sua vez, de duas defesas. Logo, o Bispo preto atacado tinha que se retirar da casa 4BD. As retiradas 6. ..., B2R e 6. ..., B3C seriam demasiadamente passivas e 6. ..., B3D, já o sabemos, seria péssimo.

A jogada 6. ..., B5C+ retira o Bispo da casa atacada, sem perda de tempo. É uma jogada enérgica, de iniciativa.

7. C3B ...

Desenvolver rapidamente as peças

As Brancas tinham seu PR atacado desde o quarto lance (4. ..., C3B), mas, com contra-ataque ao BR inimigo, impediram o adversário de capturar o PR.

Porém, após o último lance das Pretas, encontram-se as Brancas com seu PR ainda atacado e com seu Rei em xeque. Fazer o roque é proibido, pois sob xeque tal lance não é permitido; mover o Rei a 1BR ou a 2R, além de perder o direito ao roque, entrega o PR sem compensação. A primeira vista, as Brancas deveriam achar um lance que neutralizasse, ao mesmo tempo, o xeque e defendesse o PR atacado, ou então, que encontrasse compensação pela perda do Peão.

Existiria tal lance nessa posição?

Sim, é 7. B2D. O principiante dirá que esse lance não defende o PR, mas após 7. B2D, CxPR; 8. BxB, CxB; 9. BxPB+, RxB; 10. D3C+, P4D; 11. C5R+, R1R; 12. DxC, compreenderá que as Brancas perdem seu PR, mas ganham o PBR inimigo, ao mesmo tempo que impedem, definitivamente, o roque adversário, o que representa uma vantagem.

No entanto, o jogador das Brancas preferiu a outra cobertura possível do xeque, que é 7. C3B, alternativa que não defende o PR. As Pretas, querendo, podem ganhar o Peão, jogando 7. ..., CxPR. Quer isto dizer que as Brancas desprezaram a defesa indireta do PR (possível com 7. B2D, como vimos) e optaram por 7. C3B, que, deliberadamente, entrega um Peão.

Por que procederam dessa maneira?

Simplesmente porque com a captura do Peão pelas Pretas, conseguiriam as Brancas uma compensação, obtendo posição superior. A vantagem não é do tipo material, mas sim de posição. As Brancas, à custa de um Peão, acelerariam seu desenvolvimento de peças. Exemplo: 7. C3B, CxP; 8. O-O e, com a entrega de um Peão, as Brancas conseguiriam dois lances de desenvolvimento: 7. C3B e 8. O-O, enquanto as Pretas perdem um tempo com a captura 7. ..., CxP. Observar que nesta variante já existe a ameaça das Brancas T1R, cravando o Cavalo preto.

Xadrez é um jogo de luta, vence aquele que mais rapidamente coloca suas peças em jogo e delas saiba tirar melhor proveito. Para apressar o desenvolvimento de peças, o enxadrista, muitas vezes, não hesita em sacrificar algum material, como no caso presente.

O lance 7. C3B é início de uma estratégia bem definida, visando a entrega de material para conseguir, contudo, desenvolvimento acelerado de peças e ataque ao Rei inimigo. Um exemplo é:

7. C3B, CxPR; 8. O-O, CxC; 9. PxC, BxP; 10. D3C, BxT (as Pretas ganham Torre, Cavalo e dois Peões, perdendo apenas um Cavalo); 11. BxP+, R1B; 12. B5C, C2R; 13. C5R!, P4D; 14. D3BR, B4B; 15. B6R!, P3CR; 16. B6T+, R1R; 17. B7B mate.

O principiante compreenderá melhor a razão do lance 7. C3B ao estudar a Abertura Giuoco Piano (Capítulo Quarto). Verá, nessa ocasião, que, teoricamente, correto é 7. ..., CxPR, mas, após 8. O-O, CxC; 9. PxC, recusar o segundo Peão e jogar 9. ..., P4D!, que é um lance de desenvolvimento e de ataque.

7. ... P4D

Mas o jogador das Pretas fugiu à tentação de ganhar material, preferindo um lance, que, além de facilitar o desenvolvimento do BD e da Dama, objetiva destruir o forte centro de Peões brancos formado pelos P4R e P4D. No capítulo das Aberturas há esclarecimentos, exemplos ilustrativos a esse respeito. Porém, digamos de passagem, um centro forte de Peões impõe ao adversário uma posição restringida, congesta, e desse congestionamento pode resultar um ataque vitorioso para o lado que dispõe, ao contrário, de uma posição mais livre, com maior mobilidade para suas peças.

Por essa razão tratam as Pretas de quebrar a posição dos Peões brancos centrais.

8. PxP ...

As Brancas tinham duas peças atacadas, o B4BD e o PR, este último, duas vezes ameaçado, isto é, pelo C3BR e pelo PD pretos.

Como no caso do quinto lance das Pretas (5. ..., PxP) aqui, também, a melhor resposta é a captura do Peão inimigo. Observar que, agora, apenas as Brancas dispõem de um Peão central, que fiscaliza as casas 5BD e 5R.

8. ... CxP5D

As Pretas conseguiram eliminar o PR central inimigo. Ameaçam no momento, duas vezes o C3BD branco, com o B5CD e o C4D.

9. O-O ...

Outra vez evitam as Brancas um jogo passivo e sem iniciativa, que resultaria da defesa direta do CD, com 9. D2B ou 9. B2D. Ao contrário, rocando, realizam uma jogada de desenvolvimento, colocando o Rei em segurança e dando jogo à TR; simultaneamente libertam o C3BD, que estava preso pela pregadura do BR

adversário. Graças à anulação dessa pregadura as Brancas passam a atacar duas vezes o C4D preto, apenas defendido por sua Dama.

Em entregando um Peão (9. ..., CxC; 10. PxC, BxP), novamente as Brancas repetem a estratégia de sacrificar material a fim de conseguir desenvolvimento acelerado de suas peças e ataque ao Rei inimigo.

9. ... B3R

Mais uma vez as Pretas resistem à tentação de ganhar material, dando preferência a um lance de desenvolvimento e defesa (ao C4D) ao mesmo tempo.

Em posições abertas (com colunas e diagonais livres), o ganho de um Peão e, em alguns casos, mesmo de peças de valor superior, em detrimento do desenvolvimento e da proteção do Rei, deve ser evitado, pois, freqüentemente, tal conduta leva a dificuldades e mesmo à derrota. Um exemplo seria 9. ..., CxC; 10. PxC, BxP; 11. BxP+, RxB; 12. D3C+, R1R; 13. DxB, e as Brancas recuperam o Peão com intenso ataque ao Rei inimigo, que, agora, não mais pode rocar.

10. B5CR ...

Lance de desenvolvimento e de ataque à Dama preta. Um dos poucos casos em que um lance B5C é bom, apesar de não existir um Cavalo, na casa 3B correspondente. A razão é que não serve para as Pretas 10. ..., P3B, como veremos.

10. ... B2R

Interrompendo a ação do Bispo inimigo. Não servia 10. ..., P3B, por causa da aguda réplica 11. T1R!, ameaçando o Bispo de 3R. Uma continuação possível seria: 10. ..., P3B; 11.T1R!, PxB; 12.TxB+, R2B; 13. BxC, BxC; 14. T6D+desc.!, e as Brancas ganham a Dama preta.

11. BxC ...

As Brancas iniciam uma série de trocas com o fim de impedir o roque preto.

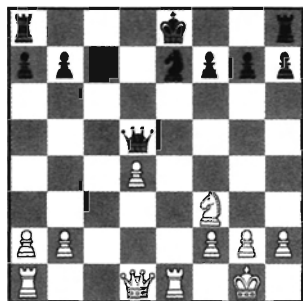



DIAGRAMA 108
Posição após 14. T1R!

11. ... BxB5D
12. CxB DxC
13. BxB CxB
14. T1R! ...

Impedir o roque adversário.

As Pretas não podem, nesta hora, rocar, em razão de precisar atender à defesa do Cavalo (diagrama 108).

Haverá vantagem ao impedir o roque do adversário?

Claro que sim. Se o roque protege não só ó Rei, mas ainda assegura jogo à Torre, sua falta, certamente, acarretará ausência de jogo da Torre, e insegurança do Rei.

O monarca, no meio de sua primeira horizontal, mais facilmente será alvo de ataques, porquanto não dispõe da barreira defensiva de Peões proporcionada pelo roque.

14. ... P3BR

Pretendendo jogar 15. ..., R2B, comunicando entre si as Torres, evitando o avanço C5R inimigo e saindo da incômoda posição, que determina o cravamento do Cavalo.

15. D2R ...

Ameaçando mate com 16. DxC, as Pretas dispõem apenas da defesa da Dama.

15. ... D2D
16. TD1B ...

Ocupando outra coluna aberta.

16. ... P3B

Os críticos desta partida apontaram como preferível, neste momento, o lance 16. ..., R2B, sem se importarem com a ameaça das Brancas, que era 16. ..., R2B; 17. DxC+, DxD; 18 . TxD+, RxT; 19. TxP+, R3D; 20. TxPCD, pois as Pretas dispõem de 20. ...,TR1BD!, ameaçando mate e, após 21. P3CR, com 21. ..., T2B a partida seria, talvez, um empate, porque se, por um lado, as Pretas têm uma qualidade a mais (Torre por Cavalo), por outro lado, têm dois Peões a menos.

A verdade é que o jogador das Pretas não poderia prever o desfecho que esta partida teria, depois de seu pacífico e natural lance 16. ..., P3B.

17. P5D! ...

Muitas vezes convém sacrificar um Peão para bem instalar uma peça.

O audacioso Peão branco situou-se numa casa três vezes atacada e sem nenhuma defesa de seu lado. É claro que não pode ser capturado nem pelo C2R (que está cravado), nem pela Dama, que defende o mate (17. ..., DxP?; 18. DxC mate), mas será tomado pelo Peão preto.

Por que este sacrifício?

Observe o leitor que após 17. P5D!, resta ao Cavalo branco a excelente casa 4D, deixada vaga pelo avanço do Peão, em cuja casa instalado, terá grande ação sobre a posição inimiga. Trata-se de um sacrifício posicional de um Peão, para obter, em compensação, um Cavalo bem colocado.

Este sacrifício de Peão dá início a um remate magnífico que tornou esta partida universalmente aclamada como uma das mais lindas partidas de xadrez de todos os tempos.

17. ... PxP

Aceitando o Peão oferecido, sem prever o que iria acontecer.

18. C4D ...

E dispõe, agora, este Cavalo, de duas excelentes vias de penetração no campo inimigo, as casas 6R e 5BR.

18. ... R2B

Necessário, em virtude da ameaça 19. C5B, que ganharia a partida.

19. C6R! ...

Um Cavalo na casa 6R, bem defendido, é decisivo.

Steinitz, grande campeão do passado, dizia que um Cavalo instalado em 6R, bem defendido, ganha a partida. É o que veremos em prosseguimento. A ameaça é 20. T7B, o que força a resposta preta.

19. ... TR1BD

20. D4C ...

Agora pretendem as Brancas 21. DxP+, R1R; 22. D8B mate.

Observe o leitor quantas ameaças o sacrifício do Peão branco vem criando ao jogo do inimigo. Ainda outras mais suceder-se-ão. A posição do Cavalo branco é dominadora.

20. ... P3CR

Evitando a ameaça apontada acima.

21. C5C+ ...

Resultam desta jogada dois ataques: ao Rei e à Dama inimigos. O cavalo não pode ser tomado (21. ..., PxC, por 22. DxD).

21. ... R1R

Forçado, para não perder a Dama. Mais uma vez se vê a eficiência dos lances de duplo objetivo (21. C5C+), limitando as respostas adversárias.

DIAGRAMA 109
Posição após 22. TxC+!

22. TxC+! ...

Diagrama 109. Um lance surpreendente!

A Torre não pode ser tomada nem pelo Rei, nem pela Dama. Vejamos:

a) 22. ..., DxT; 23. TxT+, TxT; 24. DxT+. D1D; 25. DxD+, e as Brancas ganham facilmente com a vantagem de uma peça.

b) 22. ..., RxT; 23. T1R+

1) 23. ..., R1D; 24. C6R+ R1R; 25. C5B+desc., D2R; 26. D7D+!, R1B; 27. DxD+, R1C; 28. C6R, seguido de mate com D7C.

2) 23. ..., R3D; 24. D4CD+, R2B; 25. C6R+, R1C; 26. D4BR+, T2B; 27. CxT, DxC; 28. T8R mate. Só resta ao Rei preto uma casa.

22. ... R1B

E as Brancas, por sua vez, não podem capturar a Dama preta, nem com a Dama, nem com a Torre, por causa de 23. ..., TxT+, e mate no próximo lance. Interessante observar que as quatro peças brancas (TR, TD, C e D) estão atacadas e nenhuma delas pode ser tomada!

23. T7B+ ...

Novamente não é possível 23. ..., DxT, por causa de 24. TxT+, TxT; 25 . DxT+, etc.

23. ... R1C

Forçado. Se 23. ..., RIR; 24. DxD mate.

24. T7C+! ...

Não é possível:

a) 24. ..., RxT, por 25. DxD+, etc.

b) 24. ..., R1B, por 25. CxP+, R1R; 26. DxD mate.

Logo, a resposta das Pretas é uma só.

24. ...	R1T
25.TxP+	...

Nesta altura as Pretas abandonaram a partida. Mas a continuação forçada é tão interessante, que merece ser conhecida.

25. ...	R1C

DIAGRAMA 110
Posição após 27. D4T+

Continua a mesma impossibilidade em capturar a Torre branca.

26. T7C+	...

Por sua vez, as Brancas não podem capturar a Dama preta, nem de Dama, nem de Torre, em razão da ameaça de mate com 26. ... , TxT+. Esta ameaça pesa, constantemente, sobre o monarca branco.

26. ...	R1T

Se 26. ..., R1B; 27. C7T+, RxT; 28. DxD+. etc.

27. D4T+	...

As Brancas dão mate forçado em nove lances (diagrama 110).

27. ...	RxT
28. D7T+	R1B
29. D8T+	R2R
30. D7C+	R1R

Os últimos lances das Pretas são todos forçados. Agora, se 30. ..., R3D; segue 31. DxP+, D3R; 32. DxD mate.

31. D8C+	R2R
32. D7B+	R1D
33. D8B+	D1R
34.C7B+	R2D
35. D6D mate	

Ensinamentos desta Partida

1 – O bom lance de desenvolvimento que é 3. B4B, após 1. P4R, P4R; 2. C3BR, C3BD.

2 – A debilidade da casa 2BR, apenas defendida pelo Rei.

3 – Quando B5C (das Brancas ou das Pretas) é bom lance e quando não tem significação alguma.

4 – A preparação de P4D com 4. P3BD.

5 – Como raciocinar ao instalar uma peça numa casa qualquer, contando as defesas e os ataques que convergem sobre essa casa (comentários em 3. P3BD).

6 – Jogar ativamente, com energia. Lances 5. P5D!, 6. ..., B5C+ e 9. O-O, evitando retiradas e defesas passivas.

7 – Quando as trocas constituem a melhor defesa. Lances 5. ..., PxP e 8. PxP.

8 – O contra-ataque como defesa: 5. P4D!

9 – Procurar o desenvolvimento acelerado das peças, às vezes, mesmo à custa de algum material. Lances 7. C3B, 7. ..., P4D, 9. ..., B3R.

10 - Quebrar, sempre que possível, o centro de Peões do inimigo. Lance 7. ..., P4D.

11 – Não procurar ganhar material, na abertura, em prejuízo do desenvolvimento. Comentários após 9. ..., B3R.

12 – Impedir, sempre que possível, o roque adversário e tirar proveito da insegura posição que resulta para o Rei sem roque.

Nesta partida foi a estratégia empregada a partir de 11. BxC.

13 – A excelente tática de sacrificar um Peão, avançando-o, para ocupar a casa que fica vaga com uma peça, que passará a ter posição dominante. Lance 17. P5D!

14 – A força que possui um Cavalo instalado em 6R. Lance 19. C6R!

15 – Como atuar com as Torres nas colunas abertas (14. T1R e 16. TD1B), a força que demonstrou a Torre branca na sétima horizontal e o belo jogo tático por ela produzido.

16 - Nesta partida ambos os adversários desenvolveram satisfatoriamente suas peças, porém as Brancas conseguiram conservar um Peão central e impedir o roque inimigo. Sobre o Rei preto, assim desprotegido, organizaram excelente ataque, vitorioso, finalmente, após uma série de lances de grande beleza.

Esta partida foi realizada no Torneio Magistral de Hastings, entre W. Steinitz (campeão mundial durante 28 anos, de 1866 a 1894), que conduzia as Brancas e C. Von Bardeleben, forte enxadrista da época.

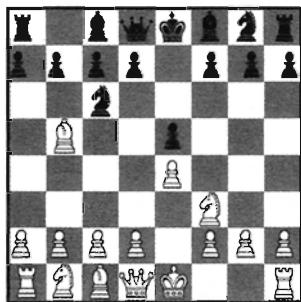
Terceira Partida

Brancas	Pretas
1. P4R	P4R
2. C3BR	C3BD
3. B5C	...

Já conhecemos, nesta altura, dois bons lances de desenvolvimento, 3. C3B e 3. B4B, estudados nas partidas anteriores. Travemos, agora, relações com outro lance, que é o do texto, 3. B5C.

Vimos também que este Bispo dispõe, em sua diagonal aberta 1BR-6TD, de apenas duas boas casas, que são 4BD (vista na partida anterior) e 5CD, que é o lance da partida que começamos a estudar.

Em 5CD a ação do Bispo é menor do que em 4BD. Nesta última, além das casas de sua diagonal, dispõe o Bispo, ainda, das casas 3CD, 5D, 6R e 7BR. Em 5CD seu raio de ação é um pouco inferior, porém, em troca, vulnera o Cavalo inimigo de 3BD e, atacando essa peça, que defende o P4R preto, converte-se o Bispo, por via indireta, numa peça que coopera para o domínio do centro.

DIAGRAMA 111
Abertura Ruy Lopez

O principiante não deve imaginar que 3.B5C tem por objetivo jogar imediatamente BxC, com a idéia de ganhar o PR. Exemplo: 3. B5C, P3TD; 4. BxC, PDxB; 5. CxP, pois as Pretas dispõem de excelente contra-ataque com 5. ...,

D5D!, atacando, ao mesmo tempo, o Cavalo e o PR brancos e, após 6. C3BR, DxP+, recuperam as Pretas o Peão com alguma vantagem posicional.

A ação do B5C sobre o C3BD preto far-se-á sentir durante toda a abertura, ameaçando a troca em momento exato, quando somente as Brancas obtiverem vantagem.

Verá o leitor, ao estudar as Aberturas no Capítulo correspondente, que o lance 3. B5C, que constitui a famosa Abertura Ruy Lopez, é a mais perfeita de todas as aberturas, que se iniciam com 1. P4R, P4R, considerada mesmo, a rainha das aberturas do Peão do Rei.

3. ... C3B

Como a defesa do PR preto não constitui ainda problema, tratam as Pretas de desenvolver uma peça em sua casa ideal, com ação no centro e ataque ao PR branco.

4. O-O! ...

Vivacidade e iniciativa no roque

Em vez de defender seu PR atacado com 4. C3B, lance que conduziria à Abertura dos Quatro Cavalos, ou com o passivo 4. P3D, preferem as Brancas outro bom lance de desenvolvimento, que é o roque, pois situa o Rei em lugar seguro, dando jogo à TR.

Mas, com esse lance não perdem as Brancas um Peão? A resposta é negativa. Se 4. ..., CxP, as Brancas podem recuperar facilmente o Peão com 5. BxC, PDxB; 6. CxP, possibilidade que demonstra já a força que o B5C branco possui sobre o C3BD preto e a eficiência da troca BxC, realizada no momento exato. Contudo, no caso de 4. ..., CxP, dispõem as Brancas de uma melhor continuação, que visa explorar a coluna do Rei aberta e que se inicia com 5. P4D!, ameaçando 6. PxP.

Analisemos possíveis respostas das Pretas:

a) 5. ..., PxP. Segue-se 6. T1R, P4D; 7. CxP, e agora as ameaças das Brancas P3BR, ganhando o Cavalo que se encontra cravado e CxC, ganham material.

Após 7. ..., B2R (anulando a pregadora); segue 8. CxC, PxC; 9. BxP+, B2D; 10. DxP!, O-O; 11. DxC, e as Brancas ganham material.

b) 5. ..., CxPD. Segue-se 6. CxC, PxC; 7. T1R, ganhando o Cavalo que não pode se movimentar por deixar o Rei em xeque (o Cavalo é uma peça cravada). Se 7. ..., P4BR; 8. P3BR!

Estas duas continuações demonstram que não se deve procurar ganhar Peões, na abertura, em detrimento do desenvolvimento. A captura do primeiro Peão, com 4. ..., CxP, é aceitável, mas o segundo Peão (5. P4D!, PxP ou CxP) deve ser recusado. Melhor do que aceitar esse segundo Peão é jogar 5. ..., B2R; desenvolvendo pobremente o BR, é verdade, mas pondo-se a salvo de uma pregadura de Torre, na coluna do Rei. Um exemplo seria: 5. P4D!, B2R; 6. D2R!, C3D; 7. BxC, PCxB!; 8. PxP, C2C; etc. e o jogo das Brancas é sempre mais fácil e mais cômodo.

Estas análises, reconhecemos, talvez sejam, algo difíceis para os principiantes, mas se recomenda seu estudo, pois a tensão de luta criada no centro do tabuleiro, revelada por essas análises, é usual em muitas aberturas, devendo, por conseguinte, ser conhecidas.

Vemos, pois, quanto de vivacidade e iniciativa encerra o roque das Brancas, na aparência tão pacífico.

4. ... P3D

As Pretas, por sua vez, tratam de dar uma defesa mais estática ao seu PR. Já havia a ameaça 5. BxC, PDxB; 6. CxP, e se 6. ..., CxP, então 7. T1R, C3B; 8. CxPBD+desc., B2R; 9. CxD, e as Brancas ganham a Dama inimiga.

Esta variante novamente põe em foco o poder do Bispo branco em 5CD e a troca BxC realizada em momento apropriado.

Outro fato, que chama a atenção, é o aproveitamento da coluna aberta do Rei pela Torre branca. O principiante percebe que, na abertura Ruy Lopez, o roque branco deve ser praticado bem cedo, a fim de pôr logo a TR em jogo na coluna do Rei, que resulta freqüentemente aberta.

O lance 4. ..., P3D preenche duas finalidades:

a) defende efetivamente o PR preto e
b) dá jogo ao BD.

Não obstante, possui duas desvantagens:

a) permite a pregadura do seu C3BD e
b) cria obstáculos ao desenvolvimento de seu BR.

Nestas duas desvantagens reside a força da Abertura Ruy Lopez

para as Brancas, mormente considerando que o lance preto ..., P3D, cedo ou tarde, deve ser realizado pelo segundo jogador.

5. P4D! ...

Sempre que possível as Brancas devem jogar P4D nas aberturas do PR.

Nas aberturas do PR (1. P4R, P4R), o lance P4D, sempre que possível, deve ser efetuado, porque atende a muitas finalidades.

Aqui é eficiente, visto:

a) permitir o desenvolvimento do BD branco;

b) atuar no centro do tabuleiro e

c) ameaçar 6. PxP, ganhando um Peão.

O Peão branco em 4D, cedo ou tarde, elimina pela troca o PR inimigo e resulta uma posição em que apenas as Brancas dispõem de um Peão central.

É, portanto, um lance que procura destruir o centro inimigo; em valorizando o próprio.

5. ... B2D

Anulando a pregadura de seu C3BD e defendendo indiretamente seu PR.

Exemplo: 6. PxP, PxP; 7. BxC, BxB; 8. CxP, DxD; 9. TxD, BxP; recuperando o Peão.

Vejamos o que pode acontecer às Pretas se seu C3BR continua com apetite: 5. ..., CxP; 6. T1R.

a) 6. ... P4BR; 7. PxP, PxP; 8. DxD+, RxD; 9. BxC, PxB; 10. CxP, e, além de enfraquecer a posição inimiga, ameaçam as Brancas CxP ou C7B+, ganhando a Torre.

b) 6. ..., P4D; 7. CxP, B2D; 8. CxB, RxC; 9. D4C+, R1R; 10. P3BR, ganhando o Cavalo.

c) 6. ..., C3B; 7. PxP, PxP; 8. DxD+, RxD; 9. BxC, PxB; 10. CxP, e novamente as ameaças são CxPBD e CxPBR, ganhando material.

6. C3B ...

Desenvolvendo uma peça e defendendo seu PR. Um lance lógico de abertura.

6. ... B2R

7. T1R ...

DIAGRAMA 112
Posição após 9. B1B

As colunas abertas ou semi-abertas devem ser ocupadas pelas Torres.

7. ... PxP

É importante conservar um Peão central.

O principiante verá, ao estudar a Abertura Ruy Lopez, que esta troca é forçada, pois a alternativa 7. ..., O-O? conduz à Variante Tarrasch, absolutamente ganhadora para as Brancas.

A troca do PR preto pelo PD branco deixa as Brancas senhoras do centro, porquanto apenas elas dispõem de um Peão central.

8. CxP O-O
9. B1B! ...

Uma retirada estratégica

Este lance (diagrama 112) necessita de ampla explicação.

Que conseguiram as Brancas até o momento? A resposta é um melhor desenvolvimento para suas peças e o domínio das casas centrais.

De fato, as peças brancas podem locomover-se com mais facilidade e seu Peão central domina duas casas inimigas importantes (casas 5D e 5BR das Brancas). As Brancas exercem, portanto, fiscalização em casas do território inimigo. Inversamente, as Pretas não têm Peão central, nem controle do centro e sua posição, embora sem fraquezas, é restringida, incômoda.

Pois bem, esse desenvolvimento e esse domínio central constituem, por si, uma vantagem para as Brancas, permitindo-lhes iniciar um ataque à ala do Rei inimigo, aproveitando-se da posição restringida das peças pretas.

Mas, para esse ataque, é preciso possuir elementos de combate, é preciso dispor de forças suficientes. É verdade que uma posição congesta, restringida, é explorada por um ataque, porém, verdade é, também, que uma posição congesta se livra por meio de trocas.

A permanência do BR branco em 5CD permitiria às Pretas a seguinte manobra: 9. ..., CxC; 10. DxC, BxB; 11. CxB, e a troca de duas peças aliviaria de muito a posição preta, tornando difícil, ou mesmo impraticável, o ataque das Brancas.

Por esse motivo retiram as Brancas seu BR para a casa 1BR, pois essa peça é importantíssima, na Abertura Ruy Lopez, para o ataque ao Rei Preto.

9. ... CxC

10. DxC ...

As Pretas apenas trocaram uma peça. Continuam as Brancas com domínio central e possibilidades de ataque.

10. ... T1R

As Pretas manobram no acanhado espaço de que dispõem. Preparam ..., B1BR.

11. P3CD ...

Melhor desenvolvimento e domínio central possibilitam ataque ao Rei inimigo.

As Brancas têm o direito de pretender atacar o Rei preto, porquanto dispõem de um jogo mais livre de peças e domínio das casas centrais. Com 11. P3CD, preparam o desenvolvimento do BD na grande diagonal preta, para atuar sobre o roque inimigo.

11. ... B3B

Vulnerando o PR branco, suficientemente defendido.

12. B2C B1B

Defendendo a casa crítica 2CR, onde se dirige o ataque branco e trazendo mais um ataque ao PR branco (de Torre), que não pode ser capturado ainda, pois convergem sobre ele três ataques e três defesas.

O leitor apreciará que o jogo preto contrasta com o branco, porquanto é mais difícil e mais delicado. A razão é uma só. As Pretas têm uma posição restringida em virtude do domínio das casas centrais exercido pelas Brancas.

13. C5D ...

Ameaça 14. CxC+, ganhando um Peão; ao mesmo tempo abre caminho ao Bispo de 2CD.

13. ... C5C

Já que a defesa 13. ..., B2R seria perigosa, por deixar indefesa a casa 2CR, onde convergem a ação do B2C e da Dama brancos, decidem-se as Pretas por movimentar o Cavalo atacado.

14. P3TR BxC

Eliminam as Pretas o perigoso Cavalo inimigo; contudo, essa troca não lhes trará benefícios, pois, como o jogador das Brancas demonstrará, a posição do Rei preto corre sério perigo.

15. PxB C3B

Seria mau lance 15. ..., C4R, porque permite 16.T3R, seguido de TD1R e P4BR, com muita eficiência.

16. B5C! ...

Volta este Bispo à sua primitiva casa, mas desta vez sem o perigo de troca e ameaçando diretamente a Torre, inimiga.

16. ... TxT+

Essa troca beneficiará as Brancas, que se apoderam da única coluna aberta.

17. TxT P3TD

O BR branco era molesto, pois impedia a saída da Dama preta. Daí as Pretas procurarem afastá-lo da casa que ocupa.

18. B3D ...

A força de dois Bispos atacando o roque.

Agora os dois Bispos estão apontando perigosamente sobre o roque adversário (diagrama 113).

18. ... D2D

DIAGRAMA 113
Posição após 18. B3D

Por fim, a Dama preta sai da primeira horizontal.

19. D4TR! ...

O lado que tem maior mobilidade de peças domina o tabuleiro.

O ataque das Brancas toma, subitamente, feição aguda. A ameaça é simplesmente 20. BxC, seguido de 21. DxPT mate!

Observe o leitor a facilidade com que as peças brancas se movimentam no tabuleiro, ao mesmo tempo que fiscalizam as casas inimigas. Traduz-se isso por vantagem em espaço. As peças pretas estão confinadas às suas três primeiras horizontais, e sua TD está inativa e seu BR desempenhando papel passivo.

São essas pequenas vantagens posicionais que tornam vitorioso o ataque das Brancas.

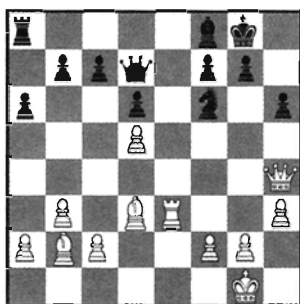



DIAGRAMA 114
Posição após 20. T3R!

19. ... P3TR

Para a ameaça acima citada, e embora lance praticamente forçado, não deixa de ser interessante e ardiloso. Se as Brancas se resolvem a ganhar um Peão, jogando 20. BxC, PxB; 21. DxPB, resultará um final de Bispos de cores diferentes (as Brancas têm o Bispo de casas brancas, e as Pretas, o de casas pretas) e as possibilidades de ganhar esses finais, como os principiantes verão com o estudo do xadrez, mesmo com a vantagem de um Peão, são muito problemáticas.

20. T3R!

Colunas abertas são também para as Torres vias de acesso a outras colunas.

As Brancas pretendem atuar com esta Torre (diagrama 114), na coluna BR, sobre o Cavalo inimigo.

Vemos, conseqüentemente, que as Torres se utilizam das colonas abertas, não só para agir ao longo delas, atingindo e agindo na sétima e oitava horizontais, como também usando-as para atingir outras colunas.

20. ... R1T

Procurando dar a casa 1CR para o Cavalo.

21. T3BR! ...

Ameaça 22. TxC e se 22. ..., PxT, então 23. DxPB+, R1C, 24. D8T mate.

21. ... C1C

22. D5T ...

Ameaçando 23. TxP.

22. ... C3B

Volta o Cavalo à sua morada anterior, cobrindo a ação da Torre branca sobre a casa 2BR, ao mesmo tempo que ataca a Dama branca.

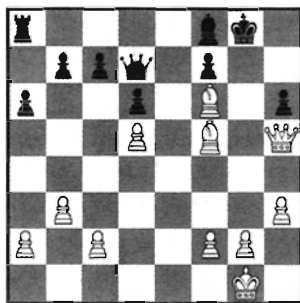



DIAGRAMA 115
Posição final após 25. B5B!

23.TxC! ...

Acaba de uma vez com a das Pretas.

23. ... PxT

24. BxP+ R1C

Ou 24. ..., B2C; 25. DxP+!, R1C; 26. DxB mate.

25. B5B! As Pretas Abandonam.

Depois de 25. ..., D4C, única casa para a Dama preta, segue 26. D4C+, B2C; 27. DxB mate.

Observar que 25. B5B! eliminou a ação da Dama preta sobre a casa 4CR das Brancas, onde se alojaria a Dama branca para alcançar o Rei preto.

Ensinamentos desta Partida

1 – O bom lance de desenvolvimento que é 3. B5C, após 1. P4R, P4R; 2. C3BR, C3BD.

2 – Um roque impregnado de vivacidade e iniciativa. Lance 4. O-O.

3 – O poder do BR branco em 5CD, na Abertura Ruy Lopez, exercendo pressão sobre o C3BD preto e ameaçando BxC no momento oportuno.

4 – O inconveniente de ganhar Peões, na abertura, em prejuízo do desenvolvimento de peças. Comentários em 4. O-O e 5. P4D!.

5 – O clima de tensão central, que se estabelece em muitas aberturas. Comentários em 4. O-O

6 –O roque das Brancas, na Ruy Lopez, deve ser realizado o mais cedo possível, para a TR agir na coluna do Rei.

7 –A eficiência do lance P4D das Brancas nas aberturas do PR (5. P4D!), que culmina com a eliminação do PR inimigo, ficando uma posição em que somente as Brancas dispõem do Peão central.

8 – A importância de manter um Peão central. O lado que o possui (na partida, as Brancas) mantém o domínio do centro.

9 – O lado que dispõe de possibilidades de ataque (melhor desenvolvimento e domínio das casas centrais) deve evitar a troca de peças. Lance 9.B1B! Ao contrário, o lado inferiorizado, com posição restringida, alivia-se pelas trocas.

10 – Melhor desenvolvimento e domínio central dão direito a atacar o Rei inimigo. Na partida, início do ataque com 11. P3CD.

11 – O lado, que tem um posição restringida, tem mais dificuldades na condução do seu jogo.

12 – As colunas abertas devem ser dominadas pelas Torres. Observar a posição que resulta após 17. TxT.

13 – A força que o par de Bispos tem atacando o roque inimigo. É o tema desta partida, que toda ela gira ao redor desse ataque.

14 – O lado que possui maior mobilidade de peças (a mobilidade resulta do melhor desenvolvimento e do controle das casas centrais) domina o tabuleiro. É o caso das peças brancas, na partida.

15 – As Torres servem-se das colunas abertas para agir não só ao longo delas, como usam-nas para vias de acesso às horizontais extremas (sétima e oitava) e para as outras colunas. Lances 20. T3R! e 21. T3BR!

16 – As combinações brilhantes, os sacrifícios de peças, surgem como conseqüência de uma melhor disposição das peças atacantes e de uma má posição das peças inimigas, em particular da posição indefesa do Rei. Lance 23. TxC!

17 – Como desviar a ação de uma peça inimiga sobre uma casa, que deve ser ocupada por peça de ataque. Lance final 25. B5B!

Esta partida foi realizada em 1910, entre o grande mestre alemão S. Tarrasch (que conduzia as Brancas) e o mestre Vogel.

Quarta Partida

Brancas	Pretas
1. P4R	P4R
2. C3BR	C3BD
3. P4D	...

Já conhecemos três bons lances neste momento:

a) 3. C3B, que leva à Abertura dos Quatro Cavalos, se o adversário responde também com 3. ..., C3B.

b) 3. B4B, que leva à Abertura Giuoco Piano, se o adversário igualmente responde com 3. ..., B4B e

c) 3. B5C, que constitui a Abertura Ruy Lopez.

O lance do texto, 3. P4D, caracteriza a Abertura Escocesa e pretende:

a) dar às Brancas uma partida cômoda, com posição aberta;

b) desenvolver o BD e dar à Dama mais duas casas (2D e 3D);

c) agir no centro, atacando o PR inimigo e

d) forçar a troca 3. ..., PxP, deixando apenas as brancas com um Peão central.

3. ... PxP

O PR preto estava duplamente atacado e dispunha de apenas uma defesa.

As defesas que se poderiam acrescentar, com 3. ..., P3B, 3. ..., P3D, 3. ..., D2R, 3. ..., D3B e 3. ..., B3D são todas criticáveis pelos mesmos motivos expostos na primeira partida, quando se deu o mesmo caso do PR atacado, após 1. P4R, P4R; 2. C3BR. A troca 3. ..., PxP é a melhor resposta das Pretas.

4. B4BD ...

Sacrifício de um Peão

Mais pacífico seria retomar o Peão com 4. CxP, entrando em cheio na Abertura Escocesa, em que as Brancas têm uma partida cômoda, desenvolvendo satisfatoriamente todas suas peças. Exemplos:

a) 4. CxP, CxC (um erro); 5. DxC, e as Brancas têm vantagem no desenvolvimento e no centro.

b) 4. CxP, C3B (atacando o PR); 5. C3BD, B5C; 6. CxC, PCxC; 7. B3D, P4D; 8. PxP, PxP; 9. O-O, O-O; 10. B5CR, P3B; 11. D3B, B2R; etc., com partida igual.

c) 4. CxP, B4B (atacando duas vezes o Cavalo, que só tem uma defesa); 5. B3R, D3B (novo ataque); 6. P3BD (nova defesa), CR2R; 7. C2B, BxB; 8. CxB, O-O; 9. B2R, P3D; etc., com posição aproximadamente igual.

DIAGRAMA 116
Gambito Escocês

Com 4. B4BD as Brancas jogam com a intenção de sacrificar um Peão para acelerar o desenvolvimento de suas peças.

O sacrifício de um Peão ou mais na abertura (e raramente de uma peça), com essa finalidade, tem o nome de "gambito". A abertura passa a denominar-se Gambito Escocês (diagrama 116).

4. ... B5C+

Era preferível 4. ..., B4B, defendendo o Peão.

Com 4. ..., B5C+ as Pretas provocam o avanço P3BD, para trocar por ele seu Peão avançado.

5. P3B! ...

As Brancas aceitam o convite do adversário.

5. ... PxP

6. PxP ...

Outro bom lance, sacrificando mais um Peão, para conseguir desenvolvimento rápido, seria 6. O-O! e, após 6. ..., PxP; 7. BxPC, C3B; 8. C5C (ameaçando 9. CxPB) , O-O; 9. P5R!, P4D; 10. PxC, PxB; 11. D5T (ameaçando mate), P3TR; 12. C4R, as Brancas conseguem forte ataque, em troca de dois Peões.

Mas 6. PxP, embora na aparência menos enérgico, é também eficiente, como veremos.

6. ... B4T

Se 6. ..., B4B, as Brancas poderiam recuperar o Peão com 7. BxP+, RxB; 8. D5D+, R1R; 9. DxB, além de enfraquecer a posição do Rei preto.

7. B3T P3D

Procurando opor-se à poderosa ação do BD branco na diagonal das Brancas 3TD-8BR.

8. P5R! ...

DIAGRAMA 117
Posição após 8. P5R!

Diagonal a troco de um Peão

Sacrifício de mais um Peão (e com este são dois), com o objetivo de abrir a diagonal para o B3TD branco. Ameaça também 9. PxP (diagrama 117).

8. ... PxP

Entrando nos planos do adversário. Observemos, que, agora, o roque preto não será mais possível, devido à ação do B3TD branco.

9. D3C ...

Ameaçando, diretamente, o ponto que sabemos ser o mais débil do tabuleiro, isto é, a casa 2BR.

9. ... C3T

Lance de desenvolvimento, defendendo o PBR, mas sem nenhuma ação central. Na posição, é jogada forçada. Afora essa contingência não se deve realizar tal lance, porque peça descentralizada tem pequeno raio de ação.

10. O-O P3B

As Brancas ameaçavam 11. CxP e após 11. ..., CxC; 12.T1R! e as duas possíveis defesas das Pretas seriam assim contestadas:

a) 12. ..., P3BR; 13. P4B!, recuperando o Peão com posição avassaladora e

b) 12. ..., D3B; 13. D5C+, seguido de 14. TxC, ganhando material.

Diagrama 118
Posição após 13. ..., CxT

11.T1D ...

Torres nas colunas abertas.

As Brancas dominam com a Torre a coluna aberta da Dama.

11. ... B2D

12. B6R ...

Exploração de peça cravada.

As Brancas ameaçam ganhar com 13. BxB+. O BD preto é uma peça cravada.

12. ... C1CD

Única defesa para o BD.

As Brancas impõem sua vontade ao adversário, que nada pode fazer.

13.TxB! CxT

Na posição do diagrama 118 as Brancas dão mate em três lances.

14. B7B+! CxB

15. D6R+ D2R

16. DxD mate.

Ensinamentos desta Partida

Pouca coisa temos a considerar além do que aprendemos nas partidas anteriores. Em todo caso, anotemos o seguinte:

1 – Outro bom lance de desenvolvimento que é 3. P4D após 1. P4R, P4R; 2. C3BR, C3BD; e a cômoda partida que proporciona às Brancas, que movimentam suas peças com facilidade, visto que se trata de uma posição aberta.

2 – Algumas variantes principais da Abertura Escocesa, após 1. P4R, P4R; 2. C3BR, C3BD; 3. P4D, PxP; 4. CxP.

3 – A idéia do Gambito Escocês, que se inicia com 4. B4BD: entrega de um Peão para conseguir desenvolvimento acelerado das peças.

4 – Uma combinação freqüente nas aberturas (comentários feitos a um possível 6. ..., B4B).

5 – Como se conseguem linhas abertas para os Bispos, sacrificando Peões. Lance 8. P5R!

6 – Uma configuração eficiente de peças em posição de ataque: as peças brancas B4BD e D3CD.

7 – Como as Brancas ganhariam um Peão depois de 10. O-O e 11. CxP.

8 – Como tirar proveito de uma pregadura de peça: 12 B6R, explorando o BD preto cravado.

9 – Nesta partida, as Brancas, entregando dois Peões, conseguiram um desenvolvimento acelerado de peças, ao mesmo tempo que impediram o roque adversário. O Rei preto, assim desprotegido, foi facilmente alvo de ataque.

As Quatro Partidas Analisadas

1ª Partida

Abertura dos Quatro Cavalos

Brancas	Pretas
Capablanca	*H. Steiner*
1. P4R	P4R
2. C3BR	C3BD
3. C3B	C3B
4. B5C	B5C
5. O-O	O-O
6. P3D	P3D
7. B5C	BxC
8. PxB	C2R
9. C4T	P3B
10. B4BD	B3R
11. BxC!	PxB
12. BxB	PxB
13. D4C+!	R2B
14. P4BR	T1CR
15. D5T+	R2C
16. PxP	PDxP
17. TxP!	RxT
18. T1B+	C4B
19. CxC!	PxC
20. TxP+	R2R
21. D7B+	R3D
22. T6B+	R4B
23. DxPC!	D3C
24. TxP+!	DxT
25. D4C mate	

2ª Partida

Abertura Giuoco Piano

Brancas	Pretas
Steinitz	*Von Bardeleben*
1. P4R	P4R
2. C3BR	C3BD
3. B4B	B4B
4. P3B	C3B
5. P4D	PxP
6. PxP	B5C+
7. C3B	P4D
8. PxP	CxP5D
9. O-O	B3R
10. B5CR	B2R
11. BxC	BxB5D
12. CxB	DxC
13. BxB	CxB
14. T1R!	P3BR
15. D2R	D2D
16. TD1B	P3B
17. P5D!	PxP
18. C4D	R2B
19. C6R!	TR1BD
20. D4C	P3CR
21. C5C+	R1R
22. TxC+!	R1B
23. T7B+	R1C
24. T7C+	R1T
25. TxP+	R1C
26. T7C+	R1T
27. D4T+	RxT
28. D7T+	R1B
29. D8T+	R2R
30. D7C+	R1R
31. D8C+	R2R
32. D7B+	R1D
33. D8B+	D1R
34. C7B+	R2D
35. D6D mate	

3ª Partida

Abertura Ruy Lopez

Brancas	Pretas
Tarrasch	*Vogel*
1. P4R	P4R
2. C3BR	C3BD
3. B5C	C3B
4. O-O	P3D
5. P4D!	B2D
6. C3B	B2R
7. T1R!	PxP
8. CxP	O-O
9. B1B!	CxC
10. DxC	T1R
11. P3CD	B3B
12. B2C	B1B
13. C5D	C5C
14. P3TR	BxC
15. PxB	C3B
16. B5C!	TxT+
17. TxT	P3TD
18. B3D	D2D
19. D4TR!	P3TR
20. T3R!	R1T
21. T3BR!	C1C
22. D5T	C3B
23. TxC!	PxT
24. BxP+	R1C
25. B5B!	Abandonam

4ª Partida

Gambito Escocês

Brancas	Pretas
M. Aspa	*N. N.*
1. P4R	P4R
2. C3BR	C3BD
3. P4D	PxP
4. B4BD	B5C+
5. P3B!	PxP
6. PxP	B4T
7. B3T	P3D
8. P5R!	PxP
9. D3C	C3T
10. O-O	P3B
11. T1D	B2D
12. B6R	C1CD
13. TxB!	CxT
14. B7B+!	CxB
15. D6R+	D2R
16. DxD mate	

Sumário Geral

Acreditamos que o estudo atento das quatro partidas apresentadas, em que se observou a aplicação prática de princípios gerais do jogo, tenha sido de grande utilidade para o principiante.

Com os pormenores necessários, podemos acentuar os seguintes ensinamentos de ordem geral:

1 - *Razões dos lances.*

Nas quatro partidas, ganhas todas pelas Brancas, vimos que os vencedores, em nenhum momento se esqueceram de examinar

cada jogada do adversário, nem de fazer acompanhar sempre o lance próprio de um objetivo.

Na fase da abertura todas as jogadas visavam ao desenvolvimento lógico das peças e a fiscalização das casas centrais.

2 - *Desenvolvimento lógico.*

As peças foram desenvolvidas para casas, onde aumentavam sua potencialidade agressiva, sem entorpecer a saída das demais.

3 – *Lances iniciais.*

As quatro partidas se iniciaram com os lances 1. P4R, P4R; 2. C3BR, C3BD; reconhecidamente os melhores e os indicados para os que se iniciam em xadrez. Vimos porque 2. ..., C3BD era a melhor defesa do PR atacado (1ª partida).

4 – *O terceiro lance.*

O terceiro lance variou nas quatro partidas, sendo, respectivamente, 3. C3B, 3. B4B, 3. B5C e 3. P4D. Não importa saber, no momento, qual deles é o melhor. Todos são recomendáveis para o principiante, porquanto são jogadas lógicas nas aberturas, já que atendem aos dois quesitos fundamentais, que são o desenvolvimento e o centro.

5 – *Nomes das aberturas.*

Cada um desses lances conduz a uma abertura distinta:

a) 3. C3B leva à Abertura dos Quatro Cavalos, se o adversário responde 3. ..., C3B.

b) 3. B4B leva à Abertura Giuoco Piano, se o adversário responde 3. ..., B4B.

c) 3. B5C constitui a Abertura Ruy Lopez.

d) 3. P4D constitui a Abertura Escocesa e, após 3. ..., PxP; 4. B4BD fica constituído o Gambito Escocês.

6 - *Lances de Peões.*

Nas aberturas, os dois Peões, que devem ser jogados, são o PR e o PD, para permitir, entre outros objetivos, a saída dos Bispos.

Na 1ª partida houve uma saída modesta do PD (6. P3D), condizente com a abertura empregada Nas demais, o PD procurou a

casa 4D, seja diretamente (3ª partida: 5. P4D! e 4ª partida: 3. P4D), seja após um lance preparatório (2ª partida: 4. P3B e 5. P4D).

Além dos movimentos do PR e do PD, nas aberturas, apenas se deve jogar P3BD, quando sua idéia é apoiar um futuro P4D. Afora esses, os lances de outros Peões constituem, via de regra, perda de tempo, e somente devem ser feitos após o completo desenvolvimento das peças.

Se P4D é fácil para as Brancas, para as Pretas, já não o é. Quase sempre o PD preto vai a 3D, após a saída do BR. Porém, sempre que possível ..., P4D, para as Pretas, é um bom lance, pois elimina, pela troca, o PR branco central (vide 2ª partida 7. ..., P4D).

7 — *Casas para os Cavalos.*

As casas ideais para os Cavalos, tanto para as Brancas, como para as Pretas, são 3BR e 3BD, o que sucedeu nas três primeiras partidas.

Já na última, o CR preto foi obrigado a alojar-se na desfavorável casa 3TR, onde permaneceu inativo.

8 — *Casas para os Bispos.*

a) BR: em sua diagonal, este Bispo, tanto branco como preto, encontra suas melhores casas em 4BD e em 5CD, neste último caso quando existe um Cavalo na casa 3BD inimiga. Nas posições restringidas, quando o avanço P3D antecede a saída do BR (caso das Pretas, na 3ª partida), o BR limita-se a ocupar a casa 2R.

b) BD: O BD das Brancas ocupou a casa 5CR na 1ª partida (cravando o C3BR preto) e na 2ª partida; a casa 2CD na 3ª e a casa 3TD na 4ª partida. Todas elas são casas boas, de acordo com a posição. O BD das Pretas limitou-se a ocupar as casas 3R (1ª e 2ª partidas) e 2D (3ª e 4ª). Não se deu o caso em nenhuma das quatro partidas, do desenvolvimento em 5CR, quando então crava o C3BR branco.

9 — *Casas para a Dama.*

A Dama branca atua freqüentemente em sua coluna e nas diagonais 1D-5TR e 1D-4TD. Quando se lança diretamente ao

ataque, suas casas boas são 4CR e 5TR (1ª partida). Na casa 2R (2ª partida) geralmente tira proveito da coluna do Rei aberta. Na 3ª partida, ao retomar uma peça, instalou-se em 4D e na 4ª partida foi eficiente na casa 3CD. Como se vê, várias são as casas recomendáveis para a Dama branca, dependendo, naturalmente, da posição apresentada.

Contrastando com a adversária, a Dama preta, nas quatro partidas, teve pouca atividade. De fato, nas partidas do PR não é fácil jogar com a Dama preta. Suas casas de escolha são as casas da primeira e segunda horizontais pretas, como 1D, 2D, 2R, 2BD, etc.

Mas, nas quatro partidas, tanto para a Dama branca, como para a Dama preta, houve um fato em comum: nenhuma vez ocorreu saída prematura da Dama. Seu desenvolvimento mais cedo ocorreu na 4ª partida, no nono lance. Esse é um ensinamento importante: a Dama não deve sair prematuramente, para não se expor a um ataque de peça de menor valor, que a obrigaria a mover-se novamente, o que significaria perda de tempo.

10 – *Casas para o Rei.*

O pequeno roque permite colocar o Rei na casa segura 1CR, onde se põe a salvo de ataques inimigos. É sua casa ideal. Nas quatro partidas o Rei das Brancas atingiu essa casa e gozou de ampla segurança. As Pretas, ao contrário, na 1ª, 2ª e 4ª partidas não puderam rocar e a posição do Rei, em sua desfavorável casa inicial, facilitou o ataque das Brancas. Na 3ª partida as Pretas rocaram, mas o ataque inimigo foi vitorioso por ter faltado a esse roque a proteção das peças pretas, que se encontravam em posição restringida.

11 *Casas para as Torres.*

As casas ideais são as casas iniciais das colunas abertas. Na 1ª partida todo o jogo das Torres brancas se fez pela coluna BR aberta.

Na 2ª, ocupando as colunas abertas do Rei e do BD; na 3ª, a do Rei e na 4ª, a da Dama. Na 2ª partida as Pretas conseguiram ocupar uma coluna, a do BD, de onde ameaçavam mate a cada instante.

12 - *Reforço de um ataque com as Torres.*

Após o desenvolvimento dos Cavalos, dos Bispos e mesmo da Dama, o jogador necessita do reforço das Torres para prosseguir num ataque, uma vez que essas peças são as últimas a entrar em combate.

Como aproveitá-las, como trazê-las, sem perda de tempo, para o ataque?

a) Na 1ª partida apreciamos a manobra da abertura da coluna BR branca, com os lances 9. C4T, 14. P4BR, 16. PxP e finalmente a TR entrou em ação. Logo, um dos meios é avançar o PBR e abrir a coluna BR.

b) Na 2ª partida, as Torres brancas reforçaram o ataque de seu lado, ocupando as duas colunas abertas, do Rei e do BD, e depois pela instalação da TR na sétima horizontal, onde desenvolveu um jogo tático de grande beleza. Na 4ª partida, igualmente, as Brancas ocuparam uma coluna aberta. Portanto, outro meio de aproveitar as Torres é ocupar com elas as colunas abertas.

c) Na 3ª partida, a TR branca utilizou-se da coluna aberta do Rei como via de acesso à coluna BR, onde agiu decisivamente no ataque ao roque preto.

13 – *Como tirar proveito das Torres?*

Relacionado ao item anterior e que podemos resumir:

a) Abrindo colunas para elas (1ª partida).

b) Fazendo-as agir nas colunas já abertas (2ª e 4ª).

c) Instalando-as na sétima horizontal (2ª).

d) Conduzindo-as a importantes colunas de ataque, utilizando, como via de acesso, uma coluna aberta (3ª partida).

14 - *Importância do lance P4D.*

a) Para as Brancas:

Além de facilitar o desenvolvimento, visa, pela troca, eliminar o PR inimigo, resultando uma posição em que apenas as Brancas dispõem de um Peão central. Tal se deu, de maneira ilustrativa, na 3ª e 4ª partidas e também na 2ª; em todas elas as Pretas ficaram com inferioridade no centro.

b) Para as Pretas:

Igualmente eficiente (..., P4D) por quebrar o centro das Brancas. Um exemplo é a 2ª partida, lance 7. ..., P4D. Sempre que as Pre-

tas conseguem jogar ..., P4D, impunemente, nas partidas do PR, conseguem, pelo menos, igualdade.

15 - *Roque. Importância do roque. Roque fraco. Falta do roque.*

"Rocar o mais cedo possível e de preferência com a TR" – é a regra que o principiante deve seguir.

O roque coloca o Rei em segurança e permite jogo à Torre companheira. Mas o roque não deve ser enfraquecido, pois roque fraco é acessível a ataque.

Nas quatro partidas as Brancas rocaram e, conservando o roque íntegro, não tiveram preocupações com a segurança de seu Rei. As Pretas, ao contrário, permitindo na 1ª partida o enfraquecimento de seu roque (destruição do escudo real) sucumbiram, conseqüentemente, por se encontrar desprotegido seu monarca. Na 3ª partida as Pretas rocaram e, em verdade, não o enfraqueceram.

Por que então a derrota? Simplesmente porque a posição restringida das peças pretas não proporcionou uma defesa suficiente ao forte ataque das Brancas. Logo, um roque a que faltou proteção.

Na 2ª e 4ª partidas, habilmente, as Brancas impediram o roque preto. E o que aconteceu os leitores devem se recordar: ataque mortal ao pobre monarca desprotegido.

16 - *Desenvolvimento e Centro.*

Duas palavras que "martelaram" os ouvidos e fatigaram os olhos de nossos leitores. E assim deve ser. São dois conceitos tão fundamentais, que não titubeamos em encarecer sua importância, toda vez que oportunidade se nos apresenta.

Nas quatro partidas vimos que os jogadores das Brancas não deixaram uma só vez de atender a esses preceitos básicos. A 3ª partida (Tarrasch x Vogel) é uma ilustração magnífica das vantagens do desenvolvimento e do domínio central. As Brancas conseguiram, graças a essas vantagens, uma maior mobilidade de peças e fiscalização, domínio do território inimigo. As Pretas, em posição restringida, confinadas ao seu território, não puderam opor-se ao ataque das Brancas.

O lado que tem maior mobilidade de peças (conseqüência do melhor desenvolvimento e do melhor domínio central) domina o tabuleiro.

17 – *Desenvolvimento acelerado de peças.*

Os enxadristas devem ter sempre em mente estas duas verdades:

a) A vantagem real em xadrez decorre do número de peças ativas.

b) As peças valem pelo que realizam.

A conclusão é que se deve desenvolver todas as peças rapidamente, mesmo à custa de sacrifício de Peões. O tempo gasto pelo adversário, ao capturar com uma peça já desenvolvida, um nosso Peão, será por nós aproveitado no desenvolvimento de mais uma peça.

Na 2ª e 4ª partidas encontrará o leitor exemplos brilhantes de sacrifícios de Peões com o fim de acelerar o desenvolvimento de peças, instalar superiormente uma peça, assim como abrir diagonais.

18 – *Ensinamentos vários.*

No decurso das quatro partidas o enxadrista pode apreciar exemplos de ataques diretos de peças, ataques indiretos, defesas diretas, defesas indiretas (contra-ataques), eficiência dos lances que visam mais de um objetivo, debilidade da casa 2BR, a força de um Cavalo em 6R, a força dos dois Bispos no ataque, lances enérgicos, de iniciativa, exploração de peças cravadas, o clima de tensão central que se estabelece em muitas aberturas, etc.

EVOLUÇÃO HISTÓRICA DO XADREZ:

SUA IMPORTÂNCIA NA ORIENTAÇÃO DO ENXADRISTA

Escola Antiga

Vimos, linhas atrás, que o ponto débil, que a configuração inicial das peças oferece, é a casa 2BR, o setor de cada lado que mais generosamente se oferece aos planos agressivos do adversário. E o Peão que se instala nessa casa, o P2BR, é fraco, aprendemo-lo, porque apenas conta com o magro apóio de seu Rei.

Como em xadrez cada jogador está animado de um sentimento regicida, o xeque-mate, a primitiva idéia que ocorreu aos primeiros estudiosos do nobre jogo (século XVI em diante) foi o ataque direto a essa casa, sabidamente fraca.

Todas as combinações, planos e ciladas dos enxadristas de antanho, estavam orientados em direção ao ponto 2BR, casa para a qual procuravam acumular o maior número de peças atacantes.

Essa preocupação estratégica deu origem, entre outros, aos conhecidos:

A) *Mate Pastor*

Há duas formas principais:

a) 1. P4R, P4R; 2. D5T (ameaçando o PR), C3BD; 3. B4B, P3D; 4. DxPB mate.

Refutação: 3. ... P3CR!; 4. D3B (novamente ameaçando mate com DxPB), C3B; seguido de ..., B2C; e ... O-O; e as Pretas têm melhor jogo.

b) 1. P4R, P4R; 2. B4B, C3BD; 3. D3B, P3D; 4. DxPB mate.

Refutação: 3. ..., C3B!; e as Pretas estão bem.

O melhor é, após 1. P4R, P4R; 2. B4B, jogar logo 2. ..., C3BR; evitando as ameaças de mate.

B) *Mate Legal*

1. P4R, P4R; 2. B4B, P3D?; 3. C3BR, P3CR; 4. C3B, B5CR; 5. CxPR! (entregando a Dama), BxD?; 6. BxP+, R2R; 7. C5D mate.

Refutação: Consiste em jogar de acordo com os princípios gerais de desenvolvimento e domínio do centro. Assim, 2. ..., C3BR.

Na variante principal, em vez de 5. ..., BxD?, as Pretas podem jogar 5. ..., PxC, e não existe mais o Mate Legal.

C) *Ataque Greco*

1. P4R, P4R; 2. C3BR, C3BD; 3. B4B, B4B; 4. P3B, C3B; 5. P4D, PxP; 6. PxP, B5C+; 7. C3B, CxPR; 8. O-O, CxC; 9. PxC, BxP; 10. D3C, BxT; 11. BxP+, R1B; 12. B5C, C2R; 13. C5R!, P4D; 14. D3BR, B4B; 15. B6R!, P3CR; 16. B6T+, R1R; 17. B7B mate.

Refutação: 9. ..., P4D! e desaparece o Ataque Greco.

D) *Ataque Fegatello*

1. P4R, P4R; 2. C3BR, C3BD; 3. B4B, C3B (Defesa dos dois Cavalos); 4. C5C.

É esta uma abertura típica da escola antiga de xadrez, em que o ataque direto contra o Rei era o objetivo único de todas as idéias estratégicas.

As Pretas desenvolveram normalmente suas peças e, aparentemente, nenhuma razão assiste às Brancas para pretenderem tirar proveito da abertura.

Com 4. C5C, como que aspiram as Brancas a realizar uma expedição punitiva ao adversário, visando a casa fraca 2BR, onde já atua o Bispo branco.

O lance 4. C5C transgride um princípio de desenvolvimento, que proíbe jogar a mesma peça duas vezes na abertura, e outro princípio de ordem estratégica, que veda, igualmente, os ataques prematuros, sem o desenvolvimento de peças.

Mas, paradoxalmente, 4. C5C não é uma jogada que possa ser rotulada como errônea. Ao contrário, exige das Pretas grande atenção.

Como defenderão as Pretas seu P2BR duplamente atacado? Não existe nenhuma proteção direta de outra peça (exemplo 4. ..., D2R; 5. CxP e as Pretas não podem retomar com a Dama, por causa da defesa que o Cavalo tem de seu B4BD).

DIAGRAMA 119
Posição após 8. CxPB!
Ataque Fegatello

A única jogada que procura obstruir a ação do Bispo branco sobre a casa 2BR é 4. ..., P4D!; permitindo também o desenvolvimento do BD preto.

Após 5. PxP, a jogada lógica das Pretas, para que não percam um Peão, é 5. ..., CxP. As Brancas continuam com 6. CxPB!, entregando o Cavalo e especulando na debilidade da posição preta e na força que irá ter, agora, o B4BD branco, cravando o C4D preto.

Depois de 1. P4R, P4R; 2. C3BR, C3BD; 3. B4B, C3B; 4. C5C, P4D; 5. PxP, CxP; 6. CxPB!, inicia-se o famoso Ataque Fegatello.

O Cavalo ataca a Dama e a TR (diagrama 119). A resposta preta é forçada: 6. ..., RxC. As Brancas continuam com 7. D3B+ atacando também o C4D inimigo. A resposta preta 7. ..., R3R é novamente forçada e resulta uma posição muito comprometida para o Rei preto. As Brancas continuam com 8. C3B, atacando mais uma vez o Cavalo 4D inimigo.

Um exemplo do que pode acontecer é 6. CxPB!, RxC; 7. D3B+, R3R; 8. C3B, C2R; 9. P4D, P3B; 10. B5CR, R2D; 11. PxP, R1R; 12. O-O-O, B3R; 13. CxC, BxC; 14. TxB!, PxT; 15. B5C+, e as Brancas ganham.

O Ataque Fegatello foi vitorioso!

Refutação:

a) O Ataque Fegatello tem dado margem a muita controvérsia. Aparece, como sua refutação, em vez de 8. ..., C2R, erro que deu grande prestígio ao Ataque, a jogada 8. ..., C(3B)5C! e após 9. D4R, P3B; 10. P3TD, C3T; 11. P4D, C2B; 12. B4B, R2B; 13.BxP, as Brancas possuem ataque poderoso, mas as Pretas têm excelentes possibilidades.

Teoricamente o Fegatello pode ser contestado, mas, praticamente, é jogável pelas possibilidades de ataque que proporciona, beneficiando, via de regra, as Brancas.

b) O melhor é evitá-lo, o que se consegue com a jogada 5. ..., C4TD! em vez de 5. ..., CxP.

Após 1. P4R, P4R; 2. C3BR, C3BD; 3. B4B, C3B; 4. C5C, P4D; 5. PxP, C4TD!, as Pretas jogam uma espécie de gambito, entregando um Peão para conseguir rápido desenvolvimento de peças e ataque ao Rei inimigo. Um exemplo é 6. P3D, P3TR; 7. C3BR, P5R!; 8. D2R, CxB; 9. PxC, B4BD; etc.

Outros exemplos serão vistos no estudo da Defesa dos dois Cavalos (Capítulo Quarto).

O Ataque Fegatello é um produto da influência que os mestres italianos de xadrez exerceram na época do Renascimento. O nome Fegatello vem do italiano "fégato", que quer dizer fígado. O ataque visaria o ponto mais vital do inimigo (o P2BR), como era o fígado, na época, para o organismo humano.

Este ataque e todas as demais continuações, que têm em mira o ataque direto ao Rei inimigo, atacando o P2BR, são muito interessantes, exigindo do jogador das Pretas respostas precisas e arte na defesa.

Os jogadores da chamada escola antiga de xadrez confiavam no êxito dos ataques diretos ao Rei. O objetivo da partida seria o ataque frontal ao monarca inimigo, estando, assim, justificados todos os sacrifícios de peças, que tivessem, por finalidade, eliminar o Rei contrário.

Escola Moderna

Com a evolução do xadrez, com a experiência e o aperfeiçoamento da técnica defensiva, ficou provado que os meios diretos não são suficientes para ganhar uma partida e que é mister antes debilitar a posição inimiga, por meio de manobras estratégicas de grande alcance, as quais minam, solapam todos os setores da luta.

Essas idéias foram alardeadas pela escola moderna de xadrez, cujo pioneiro foi o grande mestre Steinitz.

Atualmente o ataque frontal é considerado como o complemento lógico de uma estratégia bem definida, que objetiva enfraquecer, num primeiro tempo, a posição adversária.

As combinações, os sacrifícios brilhantes de peças, os ataques fulminantes ao Rei inimigo, devem surgir como uma conseqüência lógica de uma conduta inteligente, que conseguiu tornar débil o inimigo.

O êxito do ataque final, nessas condições, é, assim, absoluto.

Antigamente, atirava-se à luta, de frente, sem pensar no resultado, confiando apenas na habilidade do espírito ofensivo e na surpresa do ataque prematuro. As partidas eram orientadas por uma tendência bárbara de luta, primitiva.

Na atualidade, os desejos regicidas não são tão fundamentais. Há um trabalho prévio de solapamento.

O principiante é, por instinto, um adepto da escola antiga de xadrez.

A explicação é fácil, visto que o ataque ao Rei é, em essência, o motivo mesmo da partida. Seus objetivos e suas intenções são quase evidentes, daí os principiantes aprenderem, facilmente, essa parte do jogo.

Quem se inicia em xadrez embarca, freqüentemente, em combinações de ataque direto ao adversário, sem os preparativos necessários, isto é, o desenvolvimento de peças e o real controle do centro. Tais procedimentos – armas de dois gumes - são errôneos e, invariavelmente, conduzem à derrota quando são empregados contra jogadores experimentados.

O principiante deve ter em mente esses fatos em suas partidas. Lembrar sempre que, como foi demonstrado por Steinitz, antes de dirigir uma ação direta ao Rei adversário, deve ter obtido alguma vantagem, que a justifique.

Dita vantagem pode manifestar-se por duas formas fundamentais:

a) "Superioridade material", isto é, mobilização de maior quantidade de forças, ou

b) "Superioridade dinâmica", isto é, melhor colocação das peças.

Outra coisa que o principiante deve levar em consideração, quando iniciar um ataque direto contra o Rei adversário, é lembrar que não é necessário ganhar a partida por esse meio. Não há, como diz Max Euwe, "necessidade de queimar as naves para esse fim. Essas táticas são filhas do desespero. Um ataque bem planejado não é uma desesperação, mas uma conseqüência lógica na cadeia de idéias estratégicas e, geralmente, produz como saldo uma vantagem duradoura, que se explora com um tranqüilo e paciente jogo de posição".

Aplicações na prática das idéias da Escola Moderna

Nas quatro partidas analisadas encontramos aplicadas essas idéias da escola moderna de xadrez, como, igualmente, sói acontecer em qualquer partida dos mestres da atualidade.

Na 1ª partida (Capablanca x H. Steiner) as Brancas realizaram, num primeiro tempo, um desenvolvimento normal de peças, sem descuidar do domínio das casas centrais. Num segundo tempo, conseguiram enfraquecer a posição adversária ao destruir a barreira protetora do roque, que deixou o Rei preto sem proteção. Num terceiro tempo sobreveio um ataque frontal ao Rei preto, que culminou num interessante mate.

Na 2ª partida (Steinitz x Von Bardeleben) as Brancas tiveram também uma primeira fase, em que desenvolveram suas peças, procurando o domínio central.

Debilitaram, numa segunda fase, a posição inimiga, impedindo o roque preto. Numa terceira, efetuaram um ataque direto de mate ao monarca preto.

Na 4ª partida (M. Aspa x N. N.) novamente as Brancas cuidaram do desenvolvimento das peças e do controle do centro, numa primeira etapa. Numa segunda, conseguiram tornar débil a posição das Pretas, em lhes impedindo o roque. Numa terceira, finalmente, realizaram um ataque direto de mate.

Na 3ª partida (Tarrasch x Vogel) as Brancas conseguiram, graças a um bom desenvolvimento de peças e ao domínio das casas centrais, uma maior mobilidade para suas peças. Mais tarde as Pretas tiveram uma posição restringida, com dificuldades na movimentação de suas peças, como conseqüência das vantagens obtidas pelo adversário, e, mais tarde ainda, sofreram o ataque direto de mate das Brancas.

Como conduzir as partidas

Acreditamos serem suficientes essas noções, que vimos explanando, para orientação do enxadrista em suas partidas de xadrez.

As partidas devem passar, cronologicamente, por três fases:

1ª Fase – Desenvolvimento de peças com controle das casas centrais.

2ª Fase – Debilitação da posição inimiga.

3ª Fase – Aproveitamento da posição inimiga debilitada, com um ataque direto de mate.

CAPÍTULO
II

OS FINAIS

I - IMPORTÂNCIA DO FINAL

A partida de xadrez apresenta três fases: a abertura o meio jogo e o final, cujos limites, todavia, não podem ser traçados com exatidão. É difícil, na verdade, estabelecer quando o final se inicia, como é difícil dizer quando a abertura termina. Para fins didáticos, porém, podemos declarar que a partida se encaminha para o final, desde que o material existente sobre o tabuleiro esteja diminuído, ou, então, se nos apresenta escasso, isto é, com peças apenas suficientes para o mate.

Uma das principais características dos finais de partida é a função ativa desempenhada pelo Rei, em contraste com o papel inerte que ele assume na abertura. Na primeira fase, em virtude do maior número de peças inimigas, e dos perigos delas decorrentes, o Rei exerce um papel passivo, procurando daí a proteção de outras peças e, pelo roque, localizar-se em lugar seguro, de defesa, afastando-se, assim, do campo de luta.

Nos finais, ao contrário, essa peça faz, realmente, jus ao título que ostenta e, como os antigos monarcas, investe contra as mais afastadas regiões do tabuleiro, ora escoltando Peões candidatos à promoção, ora colaborando, eficientemente, com seu poder, no cerco e morte do Rei inimigo.

Outra peça, que também possui valor capital, é o Peão.

A estrutura dos Peões, isto é, sua disposição no tabuleiro, dita a estratégia a seguir nos fins de partida. Ainda, o recurso de sua promoção a peça de hierarquia superior, que aumenta, consideravelmente, o poderio material de seu lado, confere, sem dúvida, ao Peão, qualidade, mérito considerável.

Desta forma, o final constitui a parte mais bela do jogo de xadrez, embora seja a mais difícil, porquanto exige do enxadrista talento, imaginação, grande conhecimento teórico, atenção contínua e bom cálculo; certamente, uma manobra precipitada, ou mal calculada, poderá anular um grande esforço, que fora desenvolvido na abertura, ou no meio jogo.

O bom conhecimento dos finais permite ganhar em muitas posições aparentemente empatadas, bem como salvar-se de posições aparentemente perdidas, e mesmo desesperadas.

O final constitui a fase da partida em que se distinguem os mestres do jogo. Todo enxadrista de destaque é, antes de tudo, um ótimo finalista.

II - MATES ELEMENTARES

Nos mates elementares estudamos os casos em que um dos lados apenas possui o Rei sobre o tabuleiro. E aqui surge uma pergunta: – qual o material mínimo exigido para se dar mate ao Rei desacompanhado de suas peças?

Sabemos que o Rei, no meio do tabuleiro, pode ocupar oito casas; em casa marginal, cinco; e, nas angulares, somente três casas. Esta última posição, naturalmente, é a posição mais desfavorável possível.

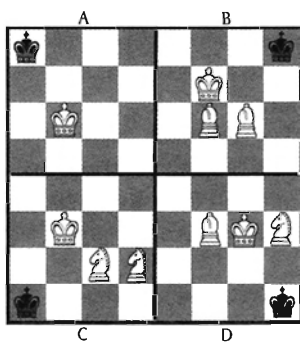



DIAGRAMA 120

Ocupando casa angular, o Rei levará mate se o adversário dominar as três casas que lhe restam e a própria casa angular em que está colocado; ao todo, quatro casas. Dessas quatro casas, duas serão dominadas pelo Rei adversário. No diagrama 120A vemos que o Rei preto está em sua casa desfavorável e, das três que lhe restam, duas estão dominadas pelo Rei branco. O mate não poderá ser dado com um Bispo, ou então com um Cavalo somente; essas peças dando xeque ao Rei dominarão, é verdade, mais uma casa; contudo, não pode, cada uma, isoladamente, dominar a casa de escape (1CD) do Rei preto. Logo, não há mate.

Com dois Bispos (diagrama 120B) o mate já é possível; um deles dá o xeque e o outro impede a fuga do Rei. Com dois Cavalos (diagrama 120C) o mate é igualmente realizável; um deles dá xeque e o outro impede a fuga. Bispo e Cavalo (diagrama 120 D) dão mate de igual maneira.

No final com dois Bispos, ou Bispo e Cavalo, o mate é forçado contra as melhores jogadas do lado contrário; com dois Cavalos pode-se constituir uma posição de mate, apenas tendo a colabora-

ção do adversário. Assim, analisando-se o diagrama 120 C, é claro que o último lance das Brancas foi C2B mate. Forçosamente, o Rei preto, antes de se dirigir à casa 8TD, seu último lance, estaria em 8CD, onde recebeu o xeque do Cavalo colocado em 2D. Sua melhor jogada, R8B, não foi realizada. Logo, mate com dois Cavalos só existe quando o adversário não efetua as melhores jogadas. Não é, pois, um mate forçado.

Já vimos que o Rei branco em 6CD domina duas casas das quatro que devemos dominar, quando o Rei preto está em 1TD (diagrama 120A). As duas restantes podem ser também controladas com Dama ou Torre (diagrama 121A e 121B).

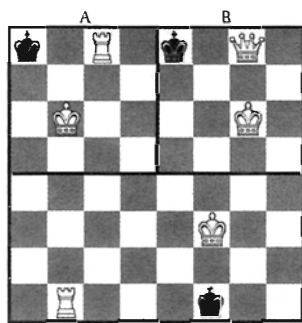



DIAGRAMA 121

E isso, é claro, porque as duas casas que devem ser dominadas se localizam sobre a mesma horizontal, uma das vias de mobilidade da Dama e das Torres.

Para se praticar o mate ao Rei preto situado em casa marginal (diagrama 121 C), mister se faz dominarmos as cinco casas de que ele dispõe e mais a casa que ocupa, isto é, seis ao todo.

Ora, o Rei branco pode dominar três e as restantes serão dominadas por uma Dama ou por uma Torre como nos diagramas 121 B e 121 C, respectivamente, desde que essas casas se encontrem sobre a mesma horizontal.

Com o Rei preto no meio do tabuleiro, nove casas devem ser dominadas: oito, de movimentos do Rei, e mais uma ocupada por essa peça. O Rei branco domina três, como no exemplo anterior; as seis restantes se encontram em duas horizontais vizinhas. Por aí se vê que o mate ao Rei colocado no meio do tabuleiro requer mais peças (duas Torres, ou Torre e Dama).

Material Mínimo para o Mate

Pelo exposto vemos, assim, que o material mínimo exigido para dar mate ao Rei isolado deve constar de uma das seguintes forças:

1 - Uma Dama. 3 – Dois Bispos.
2 Uma Torre. 4 – Bispo e Cavalo.

Com Dama ou Torre consegue-se dar mate ao Rei em qualquer das casas marginais do tabuleiro; com dois Bispos, ou Bispo e Cavalo, o mate é possível com o Rei inimigo nas casas angulares; com dois Cavalos o mate é realizável em casa angular, mas a maneira de consegui-lo não é forçada.

Já sabemos, por conseguinte, em que casas o Rei sofre o golpe final nos mates elementares. Nos exemplos seguintes mostraremos como obrigar o Rei a dirigir-se a essas casas.

1 - A Dama

A B
DIAGRAMA 122
Mates com a Dama.

O mate com a Dama realiza-se com o Rei preto em qualquer casa marginal do tabuleiro.

As posições de mate são as dos diagramas 122 A e 122 B, ou análogas.

O mate é forçado num máximo de 10 lances; mas, geralmente, menor número de jogadas é reclamado.

Partindo-se do diagrama 123 o mate será realizado em 9 lances.

DIAGRAMA 123
As Brancas jogam e dão mate em 9 lances.

1. R2C R4D
2. R3B R4R
3. D6CR R5B
4. R4D R6B
5. D5C ...

Aos poucos o Rei preto vai sendo encaminhado para a margem do tabuleiro.

5. ... R7B
6. D4C R8R
7. R3R R8B
8. D6C ...

Seria errado 8. D3C??, que daria empate, pois o Rei preto ficaria sem lances.

8. ... R1R
9. D1C mate.

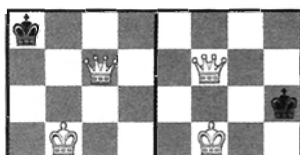



DIAGRAMA 124
As Pretas jogam. Empate.

O mate com a Dama é muito fácil. Há, porém, o perigo de empate, que surge nas posições dos diagramas 124A e 124B, cabendo o lance às Pretas.

Estas posições, ou semelhantes, devem, por isso, ser evitadas.

2 – A Torre

Como no caso anterior, o mate é praticado com o Rei preto em qualquer casa marginal. A posição final de mate é a do diagrama 121C ou similar.

O mate exige um máximo de 17 lances, na melhor posição do Rei preto, mas, em muitos casos, é dado mais rapidamente.

Na posição do diagrama 125, as Brancas dão mate em 13 lances.

1. T4TR R4D

O Rei preto deve permanecer o mais possível no centro.

2. R2C R4R
3. R3B R4D
4. R3D R4R
5. T4D ...

Restringindo a ação do Rei preto.

5. ... R3R

Se 5. ..., R4B; segue 6. T4R

6. R4R R3B
7. T6D+ R4C
8. T6TD! ...

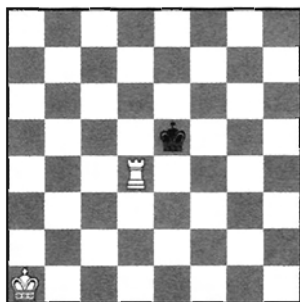



DIAGRAMA 125
As Brancas jogam e dão mate em 13 lances.

Manobra importante: as Brancas perdem um tempo, obrigando o Rei adversário a colocar-se na horizontal do Rei branco, permitindo levar o Rei preto para a margem do tabuleiro.

8. ... R5C
9. T6C+ R4T
10. R5B R5T
11. R4B R4T
12. T6BR R5T
13. T6T mate.

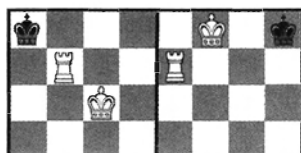



DIAGRAMA 126
As Pretas jogam. Empate.

Da mesma forma que a Dama, a Torre também oferece possibilidades de empate, embora menos freqüentes. São vistos nas posições do tipo dos diagramas 126A e 126B. Nesta hipótese, as Pretas, tendo o lance, ficarão sem movimentos. É o "tablas por ahogado" dos argentinos.

3 Os Dois Bispos

DIAGRAMA 127
Mates com dois Bispos.

O mate só é possível quando o Rei inimigo se localiza em casa angular ou casa vizinha da angular. As posições de mate são as dos diagramas 127A e 127B, ou similares.

O mate com dois Bispos requer um máximo de 18 lances, o que é devido para a posição do diagrama 128, em que o Rei preto está em situação favorável.

DIAGRAMA 128
As Brancas jogam e dão mate em 18 lances.

1. B1D R6R
2. R2C R7D
3. B2BD R6R
4. R3B R6B
5. R4D ...

O Rei branco procura, acercando-se de seu rival, restringir-lhe os movimentos.

5. ... R5C
6. B1R R6B
7. B3D R5B
8. B4R R4C
9. R5R R5C
10. B2BR R4C
11. B5BR R3T
12. R6B ...

O Rei branco coopera eficientemente no "empurrão" ao Rei inimigo.

12. ... R4T
13. B6R R3T
14. B4C R2T
15. R7B R3T
16. B3R+ R2T
17. B5B+ R1T
18. B4D mate.

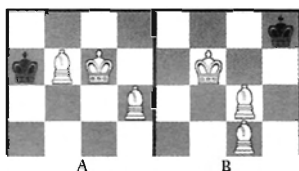



DIAGRAMA 129
As Pretas jogam. Empate.

As possibilidades de empate são demonstradas pelos diagramas 129A e 129B, tendo as Pretas o lance.

Dois Bispos da mesma cor não podem dar mate. Até nove Bispos, que se movimentem por casas de cor igual, não poderão dar mate. É fácil compreender que resta ao Rei preto uma casa de fuga de cor oposta a dos Bispos.

4 Bispo e Cavalo

Dos mates elementares é aquele de execução mais difícil. Foram até descritos métodos e sistemas, e baixadas regras para consegui-lo.

Daremos os pontos capitais.

1 – O mate será dado numa casa angular da mesma cor das casas por onde o Bispo se move, ou em casa vizinha da angular.

2 – A posição final do mate é a dos diagramas 130A e 130B, ou similares.

DIAGRAMA 130
Mates com Bispo e Cavalo.

3 – O mate é conseguido num máximo de 34 lances, ocupando o Rei inimigo sua melhor posição.

4 -A manobra necessária compreenderá dois movimentos:

a) forçar o Rei preto a dirigir-se para casa angular de cor diferente da do Bispo, ou em casa vizinha da angular e

b) conseguida essa posição, forçá-lo à casa angular do outro lado, onde receberá o mate.

5 - Rei, Bispo e Cavalo devem dominar tantas casas diferentes de fuga do Rei inimigo quantas sejam possíveis. Não se deve dominar as mesmas casas com as mesmas peças. Ao contrário, é mister distribuir as peças sobre a maior região possível.

Na posição do diagrama 131 as Pretas, tendo o lance, levam mate em 33 jogadas.

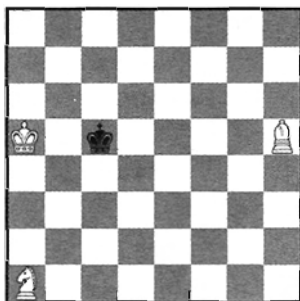



DIAGRAMA 131
As Pretas jogam. As Brancas dão mate em 33 lances.

1. ...	R3B
2. C3C	R3D
3. R5C	R4D
4. B7B+	R4R
5. R5B	R3B
6. B4B	R4R

O Rei preto procura manter-se o mais possível no centro do tabuleiro.

7. C2D	R5B
8. R6D	R4B
9. B3D+	R3B

O Rei preto começa a perder terreno.

10. C3B	R2B
11. R5R!	R2C
12. C5C	R1C!
13. R6B	R1B
14. C7B	R1C

A primeira parte do final está realizada; é preciso, agora, levar o Rei preto para o outro lado (casa a8).

15. B5B	R1B
16. B7T!	R1R
17. C5R	R1D
18. R6R	R2B

Parece que o Rei preto vai se libertar de seu triste destino; contudo, as peças brancas, agindo em harmonia, conseguem conduzi-lo ao sítio fatal.

19.C7D	R2C
20. B3D	R3B
21. B6T	R2B

DIAGRAMA 132
Posição após o 21º lance das Pretas.

O diagrama 132 reproduz a posição das peças após este último lance.

22. B5C	R1D
23. C6C	R2B
24. C5D+	...

Frustrando nova tentativa de fuga.

24. ...	R1D
25. R6D	...

O Bispo domina casas brancas; o Cavalo, as pretas; e o Rei coloca-se na frente do Rei adversário.

25. ...	R1B

26. R7R R2C
27. R7D R1C
Perde o Rei preto terreno, aproximando-se do canto fatídico.
28. B6T R2T
29. B8B R1C
30. C7R R2T
31.R7B R1T
32. B7C+ ...
E não 32. C6B?? e empate.
32. ... R2T
33. C6B mate.

Há três posições de empate, demonstradas pelos diagramas 133A, 133B e 133C, tendo as Pretas o lance.

Essas posições, ou similares, devem ser evitadas.

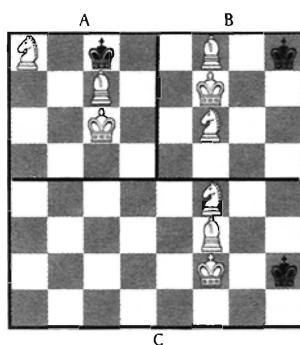



DIAGRAMA 133
Jogam as Pretas. Empate.

III – FINAIS DE REI E PEÕES

Finais de partida sem Peões são muito raros; presentes, assumem grande importância, não só pelo recurso da promoção mas também pela sua disposição no tabuleiro, ditando a estratégia a seguir nos finais.

É preciso, por isso, manobrá-los com acerto, bem ajuizar da posição que ocupam, e saber, exatamente, quando devem ser avançados, trocados ou sacrificados.

Se, como dizia Philidor, o Peão é a alma do xadrez, acrescentaríamos, como disse Reuben Fine, que ele é, no final, nove décimos do corpo também.

1. Rei e Peão X Rei

O ganho só é possível com a promoção do Peão a Dama ou Torre. Este é o objetivo do lado que possui o Peão; o adversário, conseqüentemente, deverá capturar o Peão ou impedir sua promoção. Nestes finais há duas eventualidades distintas:

a) o Peão está afastado de seu Rei e
b) o Peão está acompanhado de seu Rei.

Para se determinar quando é possível capturar o Peão afastado de seu Rei, lembramos uma regra simples, muito prática:

Regra do Quadrado

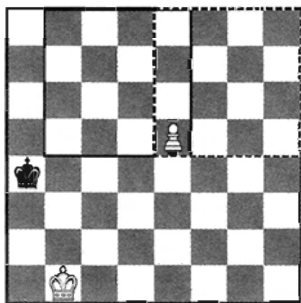



DIAGRAMA 134

Constrói-se um quadrado imaginário sobre o tabuleiro, tendo por lado a distância que vai do Peão até a oitava horizontal, isto é, até o fim de sua coluna (diagrama 134).

Surgem daí três hipóteses:

1 – O Rei preto está dentro do quadrado; o lance pertence ao Peão. O Rei preto alcança-o contudo, e captura-o em seguida.

2 – O Rei preto está fora do quadrado; o lance é ainda do Peão. O Rei preto, aqui, não alcança o Peão. Temos, conseqüentemente, promoção do Peão.

3 – O Rei preto está fora do quadrado, porém seu é o lance. Penetrando no quadrado, em 4C, ganhará o Peão.

Esclareçamos: quando as Brancas jogam, estando o Rei preto situado fora do quadrado, o avanço do Peão determinará um quadrado, cujo lado estaria formado de três casas. Nestas condições, o Rei preto não alcançará o Peão. Este, portanto, será coroado.

Estando o Peão acompanhado de seu Rei e o Rei inimigo se colocando na mesma coluna do Peão, ou em condições de atingi-la, o ganho dependerá da possibilidade de expulsar-se o Rei dessa coluna. Nestes casos levará vantagem o lado que tiver a oposição.

Oposição

Os Reis estão em oposição quando se situam numa mesma

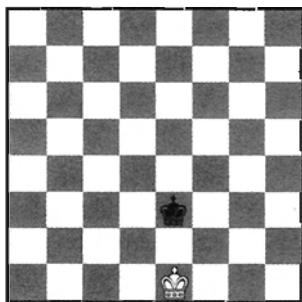



DIAGRAMA 135
Oposição vertical.

coluna, separados, apenas, por uma casa (diagrama 135).

Diz-se que um lado *ganha a oposição,* quando, em se movendo o Rei, coloca-o em oposição ao Rei inimigo, cabendo o lance seguinte ao adversário.

No diagrama 135 as Brancas, tendo jogado R1R, ganharam a oposição; mas, se o último lance tiver sido das Pretas, isto é, R6R, ganham elas a oposição.

Ganhar a oposição, nos finais de Rei e Peão x Rei, é manobra fundamental, tanto para as Brancas, o lado superior, como para as Pretas (apenas por convenção nossa e para fins didáticos, consideraremos, nas páginas deste livro, as Brancas constituindo sempre o lado superior e as Pretas, naturalmente, o lado inferior, que luta pela defesa).

Por que é vantajoso ter a oposição?

Voltemos ao diagrama 135, fazendo-se a abstração de peças (Peões), que devem existir, mas considerando-se apenas a posição dos Reis. As Pretas, tendo jogado ..., R6R, ganharam a oposição. Segue-se 1. R1B, R6B; 2. R1C, R6C; 3. R1T, R6T; 4. R1C, R6C; etc., e o Rei branco não consegue sair da primeira horizontal.

Agora, se o último lance foi das Brancas, R1R, estas ganharam a oposição e decorre daí: 1. ..., R6D; 2. R2B, R5R; 3. R2R (ganhando novamente a oposição), R5B; 4. R3D, R4R; 5. R3R (novamente com a oposição), R4D; 6. R4B, R3R; 7. R4R (oposição), R2R; 8. R5R (oposição), R2D; 9. R6B, R1R; 10. R6R (oposição), R1D; 11. R7B, etc.

As Brancas, tendo a oposição, conseguiram desalojar o Rei preto da coluna inicial e obrigá-lo a dirigir-se à sua primeira horizontal.

Ocupar casas importantes com o Rei; evitar que o adversário o consiga; afastar o Rei inimigo de uma casa vital, são as vantagens de ter a oposição nos finais.

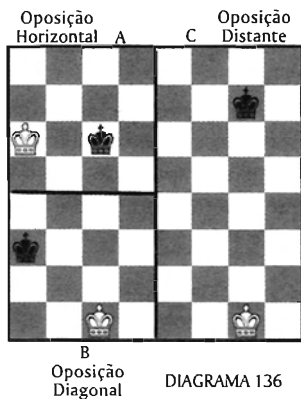



DIAGRAMA 136

A oposição pode ser vertical (diagrama 135), horizontal

(diagrama 136A), diagonal (diagrama 136B) e distante (diagrama 136C).

Na oposição vertical e na horizontal o Rei branco tira três casas ao Rei preto; na oposição diagonal, apenas uma casa.

A oposição distante (diagrama 136C) é uma extensão do mesmo princípio. Quando os Reis estão na mesma coluna, separados por um número ímpar de casas, o lado que acabou de jogar tem a oposição distante.

A oposição distante tem larga aplicação nas posições bloqueadas.

Todos os tipos de oposição são igualmente eficientes no sentido de controlar casas vitais e impedir essa vantagem ao Rei inimigo.

Se a oposição constitui uma superioridade ganhante, a resposta depende da posição dos Peões.

Agora que sabemos o que é oposição e suas vantagens, vejamos sua aplicação nos finais que estamos estudando, isto é, Rei e Peão x Rei.

Rei e Peão X Rei

Nestes finais há duas posições básicas:

a) O Rei branco está atrás do Peão.

b) O Rei branco está na frente do Peão.

Rei atrás do Peão

Nesta situação, haverá empate sempre que o Rei preto, dominando a casa de promoção, puder conservar a oposição na primeira horizontal, ao atingir o Peão a sexta casa.

Na posição do diagrama 137, o lance pode ser das Brancas ou das Pretas; haverá sempre empate, desde que as Pretas mantenham a oposição. Vejamos:

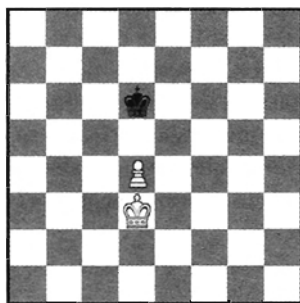



DIAGRAMA 137
Empate.

1. R4R	R3R
2. P5D+	R2D
3. R4D	R1D!

Essencial para ganhar a oposição contra qualquer lance das Brancas.

4. R5R	R2R
5. P6D+	R2D
6. R5D	R1D!

E não 6. ..., R1R?; por 7. R6R!, ganhando as Brancas a oposição e a partida: 7. ..., R joga; 8. P7D, R2B; 9. R7R e as Brancas promovem o Peão.

7. R6B R1B
8. P7D+ R1D
9. R6D Empate.

Nestas posições (diagrama 137) as Pretas não perdem nunca, contanto que mantenham sempre a oposição.

Rei na frente do Peão

Quando o Rei branco está na frente do Peão, o resultado depende da relação que o Rei possui com seu Peão. Lembremos. aqui, também, uma regra simples: *quando o Rei branco está duas ou mais casas na frente de seu Peão, ganha sempre; se o Rei está apenas uma casa na frente de seu Peão, ganha somente tendo a oposição.*

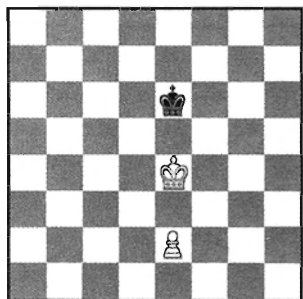



DIAGRAMA 138
As Brancas jogam e ganham.

No diagrama 138 o Rei branco está uma casa na frente do Peão, mas não tem a oposição.

1. P3R ...

Ganhando a oposição e o final, de acordo com a regra acima.

1. ... R3D
2. R5B R2D
3. R6B R1D
4. P4R R2D
5. P5R R1R
6. R6R ...

Novamente ganhando a oposição.

6. ... R1D
7. R7B e o Peão vai a Dama

Vejamos outro exemplo.

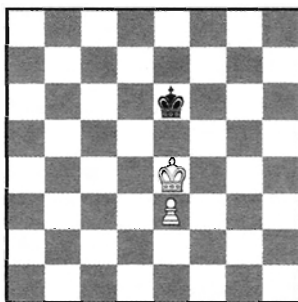



DIAGRAMA 139
As Brancas jogam e há empate.
Pretas jogam, ganham as Brancas.

No diagrama 139 o Rei branco está na frente do Peão; com o lance, as Brancas perdem a oposição e há empate; se o lance for das Pretas, a vitória será das Brancas.

Jogam as Brancas.

1. R4B	R3B!
2. P4R	R3R
3. P5R	R2R

E a posição é a do diagrama 137; há empate.

Jogam as Pretas.

1. ...	R3D
2. R5B	R2R
3. R5R	R2B
4. R6D	R1R
5. R6R	R1D
6. P4R	R1R
7. P5R	R1B
8. R7D e ganham.	

Rei na 6ª horizontal ganha sempre

Quando o Rei branco está na 6ª horizontal, o ganho se dará com ou sem o lance. Trata-se de uma importante exceção à regra que enunciamos.

Na posição do diagrama 140 a solução é:

1. R6B	R1B
2. P6R	R1R
3. P7R	R2D
4. R7B e ganham.	

DIAGRAMA 140
As Brancas ganham com ou sem o lance.

O Peão da Torre faz exceção

Os finais com o Peão da Torre não obedecem às regras enunciadas.

Dá-se empate sempre que o Rei preto conseguir alcançar a casa 1B. Há vitória, no entanto, sempre que o Rei branco conseguir chegar a casa 7C.

No diagrama 141A o Rei preto não pode ser expulso de seu canto, a partida é sempre empate.

No diagrama 141B, o Rei preto já atingiu a casa 1B; há empate:

1. P6T	R2B

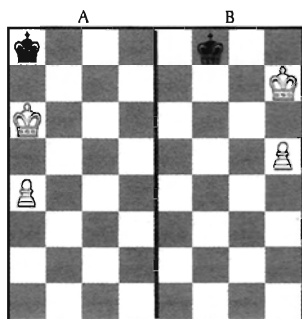



DIAGRAMA 141
Empate

2. R8T	R1B	Ou 1. R6C, R1C; 2. P6T, R1T;
3. P7T	R2B	3. P7T, empate.
Empate.		

Estudamos com detalhes o final de Rei e Peão x Rei, por se tratar de final clássico, fundamental, a que se reduzem, com freqüência, os finais de Peões, que são numerosos.

Não cabendo nos limites deste livro estudar também com minúcias os restantes finais de Peões, vamos, por isso, nos restringir a alguns diagramas com exemplos instrutivos dos mais freqüentes na prática.

2. Rei e Peão X Rei e Peão

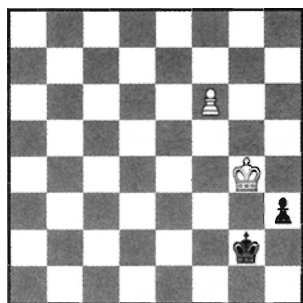



DIAGRAMA 142
As Brancas jogam e ganham.

Os dois Peões são passados. As Brancas ganham porque fazem Dama em primeiro lugar.

1. P7B	P7T
2. P8B=D	P8T=D
3. D3B+	R8C

Se 3. ..., R7T; 4. D3C mate.

4. D3R+	R8B

Se 4. ..., R7C; 5. D2R+, R8C; 6. R3C!!, ganhando.

5. D1B+	R7C
6. D2D+	R8C
7. D1R+	R7C
8. D2R+	R8C
9. R3C!!	...

E as Brancas dão mate.

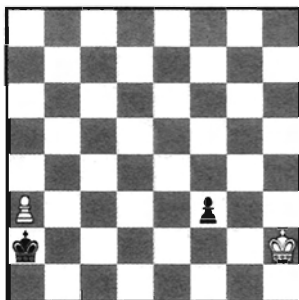



DIAGRAMA 143
Autor: H. Rinck, 1922
As Brancas jogam e ganham.

As Pretas procuram atingir a casa 7R para garantir seu Peão, ao mesmo tempo que ameaçam o Peão branco.

1. P4T R6C
2. P5T R6B

Se 2. ..., R5B; segue 3. P6T, R6D; 4. P7T, P7B; 5. P8T=D, P8B=D; 6. D6T+, ganhando a Dama.

3. R1C!! ...

Esplêndido lance. Seria erro:

a) 3. P6T?, R7D!; 4. P7T, P7B; 5 . R2C, R7R; com igualdade.
b) 3. R3C?, R5D!; 4. P6T, R6R; 5. P7T, P7B; com igualdade.

3. ... R5D
4. P6T R6R
5. R1B! e ganham.

A vitória foi possível, graças à manobra do Rei branco, que ocupou a casa de promoção do Peão preto.

DIAGRAMA 144
Autor: Duclos, 1904.
As Brancas jogam e empatam.

Para ganhar a oposição e, conseqüentemente, o empate, há, às vezes, necessidade de sacrificar o Peão. Assim, no diagrama 144, o primeiro lance, sendo de Rei, segue:

1. ... R3C
2. R4B R3B
3. RxP R3R
4. R4B R3B
5. P3B e as Brancas ganham como no diagrama 138.

As Pretas conseguiriam, porém, empate se agissem da maneira seguinte:

1. ... P6R!!
2. PxP R3C

Ganhando a oposição.

3. R4B R3B
4. R4R R3R

E empate, como na diagrama 139.

3. Rei e dois Peões X Rei

DIAGRAMA 145
As Brancas jogam e ganham.

No diagrama 145A o ganho é fácil, entregando-se um Peão.

1. R5C	R1T
2. R5B	R2C
3. P8T=D+	RxD
4. R6B	R1C
5. P7C	R2T

6. R7B e ganham.

No diagrama 145B há uma manobra instrutiva: quando dois Peões estão na mesma horizontal, separados por uma casa, impede-se a captura de um, avançando-se o outro. A posição de defesa dos Peões corresponde a um salto de Cavalo.

1. ...	R4T
2. P5B!	...

E o PT não pode ser capturado. Se 1. ..., R5B; 2. P5T!. Se 1. ..., R2C; as Brancas devem aproximar o Rei e não jogar a) 2. P5T?, por 2. ..., R3T; e nem b) 2. P5B?, por 2. ..., R3B; em ambas as variantes ganhando as Pretas um Peão.

O final será jogado:

2. ...	R3T
3. R2C	R2C
4. P5T	R3B
5. P6T	R2B
6. R3C	R1C
7. P6B	R2T

8.P7B e ganham.

4. Rei e dois Peões X Rei e Peão

Geralmente as Brancas ganham. Mas há exceções interessantes.

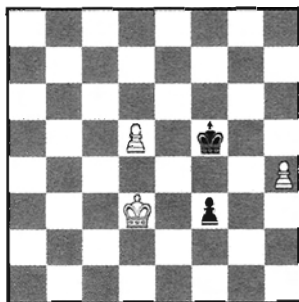
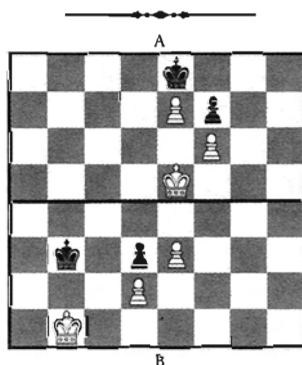



DIAGRAMA 146
As Pretas jogam e empatam.

1. ...	R5C!
2. P6D	R6C
3. P7D	P7B
4. R2R	R7C
5. P8D=D	P8B=D+

Empate.

Instrutiva manobra de Rei, valorizando o Peão passado preto.

DIAGRAMA 147
As Brancas jogam e ganham.

Os Peões brancos estando unidos e um deles sendo passado, o ganho é fácil.

No diagrama 147A a manobra é simples.

1. R5B	R2D
2. R5C	R1R
3. R6T	R2D
4. R7C	R1R
5. R8C	R2D

6. RxP e ganham.

No diagrama 147B continua-se com:

1. R1B	R5B
2. R1D	R4D
3. R1R	R4R
4. R2B	R5R
5. R3C	R4R
6. R3B	R4B
7. P4R+	R4R

8. R3R e ganham.

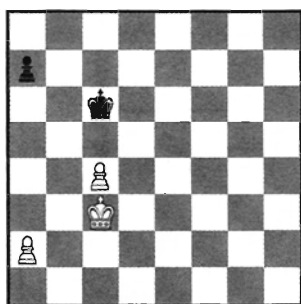



DIAGRAMA 148
Autor: Bayer, 1911.
As Brancas jogam e ganham.

1. R4D	R3D
2. P5B+	R3B
3. R4B	R2B
4. R5D	R2D
5. P6B+	R2B
6. R5B	R1B
7. R6D	R1D
8. P7B+	R1B
9. R6B	P4T
10. R6C	P5T
11.P3T	...

O Rei preto é obrigado a abandonar sua atual casa.

11. ... R2D

12. R7C e ganham.

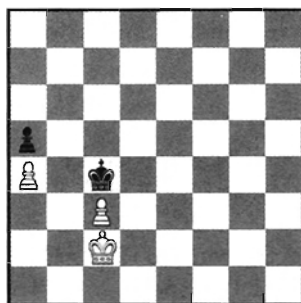



DIAGRAMA 149
As Brancas jogam e ganham.

Nesta posição, jogando as Pretas, o ganho será mais fácil. As Brancas realizam uma sutil manobra (Triangulação), chegando a essa mesma posição, mas tendo as Pretas o lance.

1. R2C	R4B
2. R1B!	R4D

Se 2. ..., R5B; 3. R2B, e o objetivo foi conseguido de imediato.

3. R2D R4B
4. R3D R4D
5. P4B+ R4B
6.R3B ...

E as Brancas ganham como no diagrama anterior.

Jogando 3. ..., R5R; em vez de 3. ..., R4B; as Pretas oferecem mais resistência, porém, o ganho é também forçado para as Brancas: 3. ..., R5R; 4. R2R, R4D; 5. R3D, R4B; 6. P4B! (entregando o PTD para progredir com o PB), R5C; 7. R4D, RxPT; 8. R3B!! (engenhoso lance de Rei), R6T; 9. P5B, P5T; 10. P6B, R7T; 11. P7B, P6T; 12. P8B=D, R8C; 13. R3C, P7T; 14. D2B+, R8T; 15. D2C mate.

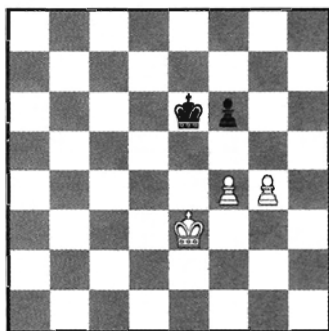



DIAGRAMA 150
As Brancas jogam.

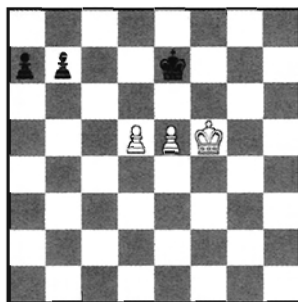
Este é um exemplo do cuidado que as Brancas precisam ter em certas posições. O ganho, à primeira vista, é fácil, assumindo as Brancas a oposição: 1. R4R, R2R; 2. R5D, R2D; 3. P5B, R2R; 4. R6B, etc.

Mas as Pretas têm uma réplica salvadora.

1. R4R P4B+!!
2. PxP + R3B

Seguido de RxP com final empatado (vide diagrama 137).

5. Rei e dois Peões X Rei e dois Peões

É grande o número de empates nestes finais. Mas há posições de ganho instrutivas.

DIAGRMA 151
As Brancas jogam e ganham.

1. P6D+ R1D
2.P6R P4T
3.R6B P5T
4. R7B P6T
5. P7R+ R2D
6. P8R=D+ e ganham.

Outra maneira de ganhar consiste em jogar assim:

1. P6D+	R1D	4. R6D	P6T
2. R6R	P4T	5. P6R	P7T
3. P7D	P5T	6. P7R mate.	

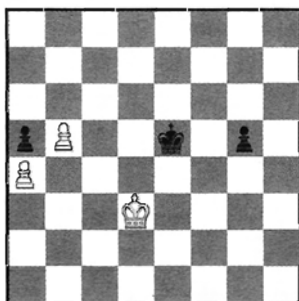



DIAGRAMA 152
As Brancas jogam e ganham.

Peão passado protegido ganha com facilidade. O Rei preto não pode sair do quadrado do Peão branco de 5CD. As Brancas ganham o Peão passado preto e a posição resultante é a do diagrama 147B.

1. R3R	R3R
2. R4R	R3D
3. R5B	...

E o resto é simples.

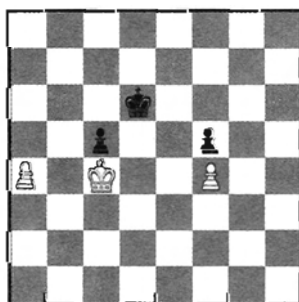



DIAGRAMA 153
As Brancas jogam e ganham.

A vitória é fácil nesta posição. Para capturar o Peão passado branco, as Pretas perdem seus Peões.

1. P5T	R3B
2. P6T	R3C
3. P7T	RxP
4. RxP	R2C
5. R6D	R1B
6. R6R	R1D
7. RxP	R2R
8. R6C e ganham.	

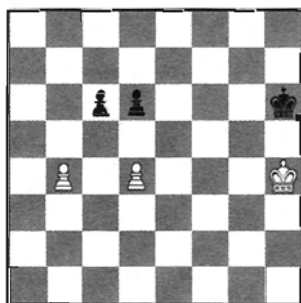



DIAGRAMA 154
As Brancas jogam e ganham.
As Pretas jogam e empatam.

As Brancas ganham, forçando um Peão passado.

1. P5D!	PxP
2. P5C e ganham.	

As Pretas empatam, impedindo a formação do Peão passado inimigo.

1. ... P4D!

E as Pretas empatam.

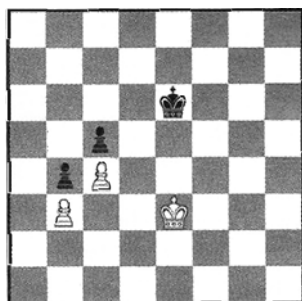



DIAGRAMA 155
As Brancas jogam e ganham.
As Pretas jogam e empatam.

Este exemplo demonstra mais uma vez a vantagem de se ter a oposição.

Jogam as Brancas.

1. R4R ...

Ganhando a oposição vertical.

1. ... R3D
2. R5B R2D
3. R5R R3B
4. R6R ...

Ganhando a oposição horizontal.

4. ... R2B
5. R5D R3C
6. R6D ...

Obtendo a oposição horizontal, ganhando o Peão preto e o final.

Jogam as Pretas.

As Pretas jogando conseguem apenas empate, apesar de ganhar a oposição, e isso porque o P4BD branco está defendido pelo PCD. Notar que, se as Brancas tivessem o lance, o P4BD preto não teria defesa de Peão.

Essa é a diferença que permite empate às Brancas.

1. ... R4R
2. R3D R5B
3. R2D!! ...

E qualquer que seja o lance preto, as Brancas ganham a oposição e empatam:

a) 3. ..., R5R; 4. R2R!, R5D; 5. R2D.

b) 3. ..., R6B; 4. R3D, ganhando a oposição horizontal.

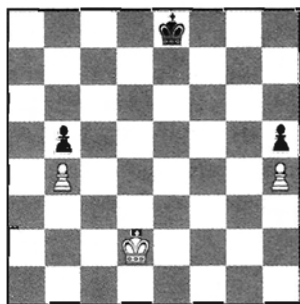



DIAGRAMA 156
As Brancas jogam e ganham.

Este é um magnífico exemplo, ilustrando a oposição distante.

1. R2R! ...

Ganhando a oposição distante, isto é, situando o Rei na

mesma coluna do Rei inimigo e separado deste por um número ímpar de casas.

1. ... R2D
2. R3D! ...

Outra vez com a oposição distante.

2. ... R2R
3. R3R ...

Repete-se a mesma manobra.

3. ... R3R
4. R4R ...

Agora o ganho é fácil.

4. ... R3D
5. R4D R3B
6. R5R R2B
7. R5D R3C
8. R6D R2C
9. R5B R3T
10. R6B ...

As Brancas ganham o Peão e o final.

As pretas podem variar seu primeiro lance: 1. R2R!, R1D; 2. R3B, R2R (evitando a ameaça branca R4B e R5C); 3. R3R! e repete-se a variante principal.

6. Rei e três Peões X Rei e dois Peões

É mais fácil ganhar com três Peões contra dois do que com dois Peões contra um.

Geralmente esses finais se reduzem aos casos vistos anteriormente.

As Pretas dispõem, porém, de possibilidades de empate, em certos casos.

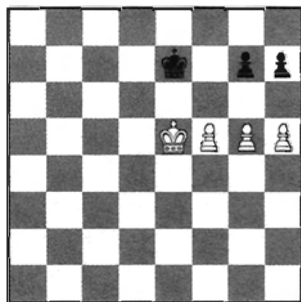



DIAGRAMA 157
As Brancas ganham com ou sem o lance.

Jogam as Pretas.

a) 1. ... R2B
2. P6C+ R1C
3. R6R R1T
4. R7B PxP
5. P6T! PCxPT
6. PxP e ganham.

b) 1. ... P3C
2. PTxP PxP
3. P6B+ R1R
4. R6R e ganham.

Jogam as Brancas.

1. P6C P3T
2. R4R R3B
3. R4B R2R
4. R5R R1R
5. R6R R1B
6. R7D R1C
7. R7R R1T
8. P6B PxP
9. R7B ...

As Brancas dão mate em dois lances.

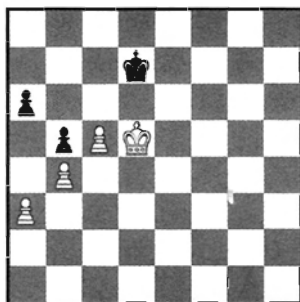



DIAGRAMA 158
As Brancas jogam e ganham.

A vitória é fácil.

1. P6B+ R2B
2. R5B R1B
3. R6C R1C
4. RxP R2B
5. RxP e ganham.

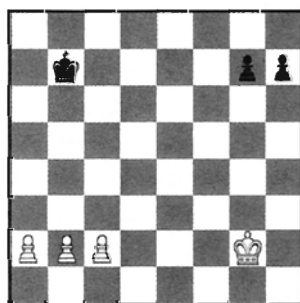



DIAGRAMA 159
As Brancas jogam e ganham.

1. P4T P4T
2. P4C P4C
3. P4B P5T
4. R3T ...

Agora o Rei preto sai de sua casa-chave.

4. ... R3C
5. P5T+ R3T
6. P5B R4C
7. R4C ...

Outro lance que obriga as Pretas abandonarem a posição em que se encontram.

7. ... R3T
8. P6B R2T
9. P5C R1C
10. P6C R1B
11. P6T R1C
12. P7B+ R1B
13. P7T R2C
14. P8T=D+ RxD
15. P8B=D mate.

Este final será melhor entendido com o estudo do final do diagrama 167.

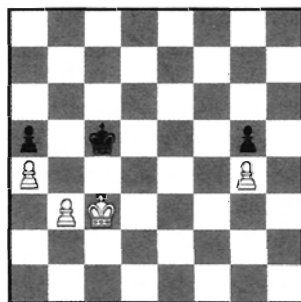



DIAGRAMA 160
As Brancas jogam e ganham.

Existe só um meio de ganhar.

1. P4C+! PxP+
2. R3C R joga
3. RxP e ganham.

Outro lance qualquer daria a oposição às Pretas e o empate: 1. R2B?, R3B! (e não 1. ...,

R5C?; 2. R2C, R4B; 3. R3B e ganham): 2. R3D, R4D; e as Pretas conseguem o empate.

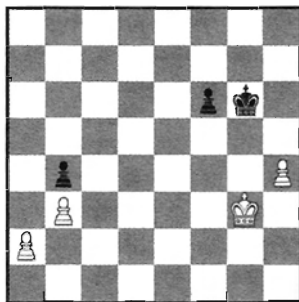



DIAGRAMA 161
As Pretas jogam e empatam.

Esta posição ocorreu na partida Kmoch x Scheltinga, Amsterdam, 1936.

Jogando as Brancas, a vitória seria fácil com 1. R4B!

Vejamos o final do diagrama.

1. ...	R4B!
2. R3B	R4R!

Agora, se 3. P5T?, R4B; ganhando as Pretas um Peão.

3. R4C	R5R
4. P5T	P4B+
5. R3C	R6R
6. P6T	P5B+

E ambos os Peões fazem Dama ao mesmo tempo, resultando posição de empate.

7. Rei e três Peões X Rei e três Peões

Estes finais terminam geralmente em empate, a não ser que exista, para um dos lados, clara vantagem posicional.

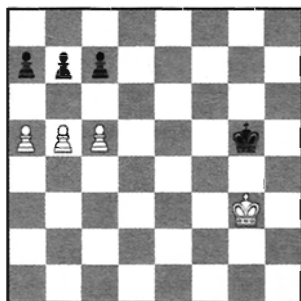



DIAGRAMA 162
As Brancas jogam e ganham.

Posição instrutiva.

a) 1. P6C!	PBxP
2. P6T!	P2CxP
3. P6B e ganham.	
b)1. P6C!	PTxP
2. P6B!	P2CxP
3. P6T e ganham.	

As Pretas, tendo o lance, não devem jogar:

a) 1. ...	P3T?
2. P6B! e ganham.	
b) 1. ...	P3B?
2. P6T! e ganham.	

O correto para as Pretas é:

c) 1. ...	P3C!
2. PTxP	PTxP
3. PxP	PxP

Com posição de empate similar a do diagrama 139.

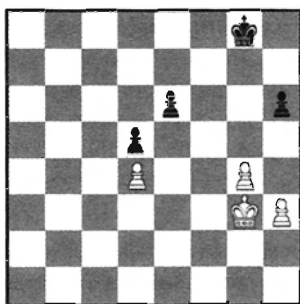



DIAGRAMA 163
As Pretas jogam; ganham as Brancas.

O P4D branco toma conta de dois Peões pretos, o que dá, para as Brancas, a vantagem de um Peão.

1. ... R2B
2. R4B R3B
3. P4T R2B
4. R5R R2R
5. P5C PxP
6. PxP R2B
7. P6C+ ...

Entregando um Peão em troca de dois pretos. É uma manobra comum em finais de Peões.

7. ... RxP
8. RxP R2C
9. RxP R2B
10. R6B e ganham.

Este final ocorreu na partida Bogoljubow x Fine, Zandvoort, 1936.

À primeira vista, a impressão que se tem é que o final é ganho facilmente pelas Brancas, por causa do Peão passado da Torre No entanto, a análise do final nos mostrará o contrário.

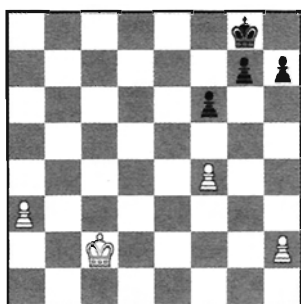



DIAGRAMA 164
As Pretas jogam e empatam.

1. ... R2B
2. R3D R3R
3. R4R P3C!

Os Reis aproximam-se do centro.

As Pretas impedem o avanço do PBR branco, que daria a vitória às Brancas.

4. R4D R3D
5. R4B P3T

Ameaçando 6. ..., P4C; e se 7. PxP, então 7. ..., PTxP!; 8. R4D, P4B; seguido de ..., P5B; e terminam as esperanças das Brancas em vencer o final.

6. R4D R3B

Agora, se 6. ..., P4C?; seria um erro por 7. R4R!, ganhando as Brancas.

7. R4R R4C
8. R5D P4C!

O lance do empate.

9. PxP PBxP!
10. R5R R5T
11. R5B RxP
12. R6C R5C
13. RxP P5C!

E dá-se o empate, pois as Pretas conseguem atingir a casa 1BR (vide diagrama 141B).

Outra variante, aliás interessante, seria, em vez de 4. R4D, o avanço imediato do PTD: 4. P4TD, R3D; 5. P5T, R4B; 6. P6T, R3C; 7. R5D, P4C!; 8. P5B, P4T; 9. R6R, P5T; 10. RxP, P5C; 11. R6R, P6C; 12. PxP, PxP; 13. P6B, P7C; 14. P7B, P8C=D; 15. P8B=D, RxP; com empate.

O estudo deste esplêndido final mostra, de um lado, a dificuldade que existe nos finais de Peões e, de outro lado, os recursos salvadores que podem surgir em muitas posições, aparentemente, perdidas.

8. Rei e quatro Peões X Rei e três Peões

Tanto maior o número de Peões, quanto mais fácil se torna o final. Assim, o final de Rei e três Peões x Rei e dois Peões é mais fácil que o final de Rei e dois Peões x Rei e Peão; Rei e dois Peões x Rei e Peão, mais fácil que Rei e Peão x Rei.

O Peão a mais nos finais atrai, com freqüência, o Rei inimigo, desviando-o dos outros Peões, que serão capturados pelo Rei do lado majoritário.

O final de Rei e quatro Peões x Rei e três Peões não apresenta dificuldades. As Brancas (lado majoritário) devem reduzir o final a uma das posições mais simples, em que o ganho é forçado.

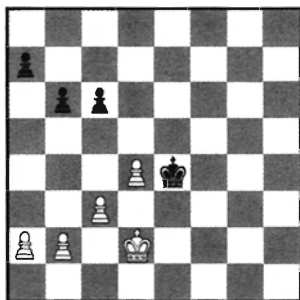



DIAGRAMA 165
As Brancas ganham sempre.

A posição do diagrama 165 (Berger) é instrutiva por exemplificar a conduta a seguir nos finais de quatro Peões x três Peões.

Vejamos algumas defesas das Pretas:

a) 1. ..., R5B; 2. R3D, R4B; 3. P4B, R5B; 4. P4T, P3T; 5. P4C, R4B; 6. P5T, PxP; 7. PxP, R5B; 8. P5D, PxP; 9. PxP, R4R; 10. R4B, R3D; 11. R4D, e o ganho é idêntico ao do diagrama 148.

b) 1. ..., P4B; 2. PxP, PxP; 3. P3C, P3T; 4. P3T, P4T; 5. P4T,

R4R; 6. R3R, R4D; 7. R3D, P5B+; 8. PxP+, R4B; 9. R2D!, RxP; 10. R2B e as Brancas ganham como no diagrama 149.

c) 1. ..., P3T; 2. P4C, P4T; 3. PxP, PxP; 4. P4T, R5B; 5. R3D, R4B; 6. R3R, R3R; 7. R4R, R3D; 8. P4B, R3R; 9. P5B, R2D; 10. P5D, PxP+; 11. RxP, ganhando as Brancas como no diagrama 148.

d) 1. ..., P4C; 2. P4C, P3T; 3. P3T, R5B; 4. R3D, R4B; 5. P4B, R3R; 6. P5B, R4D; 7. R3R, R3R; 8. R4R, R2R; 9. P5D, PxP+; 10. RxP, R2D; e as Brancas ganham como no diagrama 158.

e) 1. ..., P4T; 2. P4T, P4C; 3. PxP, PxP; 4. R2R, P5C; 5. R2D, P6C; 6. R2R, P5T; 7. R2D, R4D; 8. R3D, R3D; 9. R4B, R3B; 10. R4C; e as Brancas ganham os Peões pretos e o final.

9. Finais com mais Peões

Estudamos os finais de Peões 4x3.

Os finais 5x4 e 6x5 são igualmente fáceis, e resolvemo-los, reduzindo-os a casos mais simples, em que o ganho é forçado.

10. A Manobra da Triangulação

Triangulação é um estratagema intimamente ligado à oposição. Realiza-se quando um lado tem mais casas disponíveis para seu Rei do que o oponente.

O diagrama 166 é um caso típico.

DIAGRAMA 166
Brancas jogam e ganham pela triangulação.

Aproximando-se as Brancas do Peão preto por meio de 1. R3R?, as Pretas replicam 1. ..., R4R; e ganham, pois o Rei branco é obrigado a retirar-se.

Mas as Brancas têm duas vias de acesso para a casa 3R, isto é, as casas 2D e 2R (ou 2B e 2R), enquanto as Pretas dispõem somente de uma via para sua casa 4R, que é a casa 3D. As Brancas podem manobrar no triângulo 2D-2R-3R (ou 2B-2R-3R), ao passo que as Pretas apenas se movimentam na

diagonal 3D-4R. A triangulação permite, conforme os casos, o ganho ou a perda de um tempo.

No caso do diagrama 166 uma das continuações seria:

1. R2D! R4R
2. R3R R3D
3. RxP ...

As Brancas ganham o Peão e o final.

11 – Síntese desses Finais

Agora que estudamos essas diversas variedades de finais, vamos tentar fazer uma síntese nos processos de sua solução.

Devemos distinguir dois casos distintos:

A) Um lado tem um Peão a mais.

B) Há igualdade de Peões.

A) Nos finais em que um dos lados tem um Peão a mais (2x1; 3x2; 4x3; 5x4; etc.) os processos ganhantes reduzem-se, geralmente, a um dos dois sistemas seguintes:

1 – Forçando um Peão passado.

2 – Sacrificando um Peão, no momento exato, para obter:
a) um Peão que vai a Dama;
b) uma preponderância suficiente de material ou
c) uma vitória em uma das posições básicas estudadas.

B) Nos finais em que ambos os lados têm o mesmo número de Peões (1x1; 2x2; 3x3; 4x4; etc.) geralmente há empate, a não ser que um dos lados tenha nítida superioridade posicional, suficiente para o ganho.

Na maioria dos casos estas regras encontram fácil aplicação. Mas, como diz Reuben Fine, o xadrez não seria um jogo se não houvesse numerosas exceções, devidas, principalmente, às estruturas irregulares de Peões (Peões dobrados, bloqueados, etc), às diferenças posicionais e também às posições de empate por "ahogado" ("Pat").

12. Finais Diversos de Rei e Peões

Veremos, em seguida, alguns finais artísticos e outros produzidos em partidas de mestres.

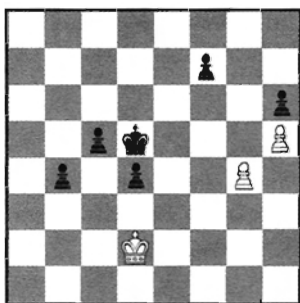



DIAGRAMA 167
Autor: Kling y Harwitz
As Brancas jogam e ganham.

É grande a diferença de material, parecendo impossível uma vitória das Brancas.

1. P5C! R4R
2. PxP R3B

O Rei preto impede, agora, o avanço do Peão branco, mas não pode afastar-se dessa posição, pois o PT iria a Dama.

O objetivo das Brancas é ganhar os Peões pretos com o Rei. Será isso possível?

3. R2B! P5B
4. R1B! ...

A chave da defesa do Rei contra três Peões. Quando estes se encontram numa mesma horizontal, o Rei branco deve situar-se na mesma coluna do Peão do meio, afastado dele duas casas; assim, poderá colocar-se na frente de qualquer dos Peões que avançar.

4. ... P6B

Se 4. ..., P6C; segue 5. R2C!

Se 4. ..., P6D; segue 5. R2D!

5. R2B! P6C+
6. RxP P6D
7. RxP P7D
8. RxP ...

As Brancas capturaram os três Peões. Agora o Rei preto deve jogar.

8. ... R3R

9. P7T e ganham as Brancas.

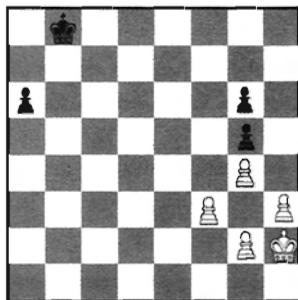



DIAGRAMA 168
Autor: Berger
As Brancas jogam e empatam.

A posição é desesperada para as Brancas; não há, para elas, meios de segurarem o PT preto.

1. P4B! P4T

Se 1. ..., PxP; 2. P4T, e as Brancas ganham.

2. PxP! P5T
3. R3C! P6T
4. R4T! P7T
5. P3C P8T=D

Empate.

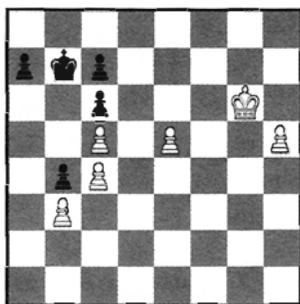



DIAGRAMA 169
As Brancas jogam e ganham.

Se as Brancas jogam:

1. P6T	R3T
2. P7T	R4T
3. P8T=D	P3T!
4. D joga, "Pat".	

Sucede o mesmo com a promoção do PR. Mas, neste final, há uma surpresa:

1. P6R!	R3T
2. P7R	R4T
3. P8R=C!	P3T
4. C6D!	PxC
5. PxP e ganham.	

Eis um bom exemplo do valor relativo das peças. O Cavalo, peça de valor muito inferior ao da Dama, permitiu ganhar o final.

A Dama daria apenas empate

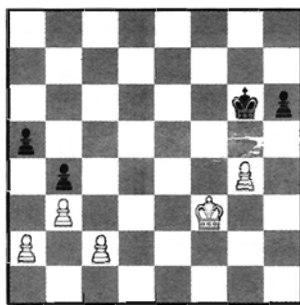



DIAGRAMA 170
As Brancas jogam e ganham.

Esta posição ocorreu na partida, por correspondência, Berger x Bauer, 1889-1891.

O ganho é possível, sacrificando Peões para forçar a promoção a Dama.

1. P4B!	PxPe.p.
2. R3R	R4C
3. P4T!!	RxP
4. P4C!	PxP
5. R3D!	...

O único lance que ganha. Se 5. P5T, P6C; 6. R3D, P7C; 7. R2B, R6B; 8. P6T, R7R; 9. P7T, P8C=D+; 10. RxD, R8D; e ambos os lados fazem Dama.

5. ...	P4T
6. P5T	P5T
7. P6T	P6T
8. P7T	P7T
9. P8T=D	...

Seguido de D1TR, ganhando.

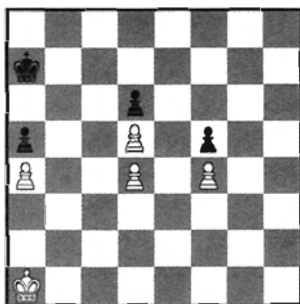



DIAGRAMA 171
Autores: Lasker e Reichhelm, 1901.
As Brancas jogam e ganham.
As Pretas jogam e empatam.

Peões bloqueados. As Brancas só poderão ganhar se conseguirem invadir as casas 5CD e 5CR. Vejamos a continuação seguinte: 1. R2C, R2C; 2. R3B, R2B; 3. R4B, R3C; 4. R3D, R2B; 5. R3R, R2D; 6. R3B, R2R; 7. R3C, R3B; 8. R4T, R3C; e as Brancas não podem ganhar.

Analisando-se esta continuação, veremos que:

a) O Rei preto não se deverá afastar do Rei branco mais que uma coluna. Exemplo: se o Rei branco estiver na coluna do Rei, o Rei preto deverá estar, pelo menos, na coluna da Dama.

b) Com o Rei branco em 4BD e o Rei preto em 3CD, as Pretas, tendo o lance, perdem, pois ..., R3T, que é forçado, permite ao Rei branco entrada na ala do Rei, via 5CR.

c) Com o Rei branco em 3D e o Rei preto em 2BD, as Pretas, tendo o lance, perdem novamente, pois se ..., R2D permite às Brancas a entrada R4B e R5C, e se ... R3C, outra vez o Rei branco penetra via 5CR.

As Brancas, tendo o lance, conseguem esta última posição e daí o ganho.

1. R1C!	R2C
2. R1B	R2B
3. R1D	R2D
4. R2B	R1D
5. R3B	R2B
6. R3D	...

E as Pretas perdem, porque não podem jogar nem R2D nem R3C.

Jogando as Pretas haverá empate.

1. ...	R2C!

As Pretas devem manter seu Rei na coluna vizinha à do Rei branco e separado deste por um número ímpar de casas (1-3-5), isto é, mantendo uma espécie de oposição distante.

2. R1C	R2T!
3. R2C	R1T!

Se 3. R1B, segue 3. ..., R2C!

Se 3. R2B, segue 3. ..., R1C!; e as Pretas empatam sempre, pois conseguem manter a oposição distante.

4. R3C	R2T
5. R3B	R2C
6. R3D	R2B

O Rei preto está na coluna vizinha à do Rei branco e separado deste por um número

ímpar de casas (3), o que permite o empate. Na posição do diagrama 171, em que as Brancas tinham o lance, neste momento competia às Pretas jogarem. Agora são as Brancas.

7. R3R	R2D
8. R3B	R2R
9. R3C	R2B
10. R3T	R2C

E não 10. ..., R3C; por 11. R4T!, e as Brancas ganham.

11. R4T	R3C

Empate.

Este final requer estudo atento para ser bem entendido.

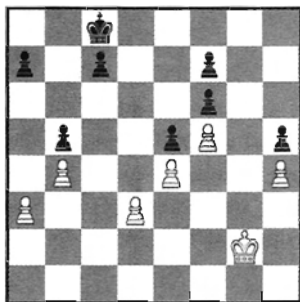



DIAGRAMA 172
As Pretas jogam e ganham.

Muitas vezes o Peão bloqueador (P4CD branco) deve ser atacado por mais de um Peão, permitindo-se, desta maneira, a formação de um Peão passado.

Vejamos esse exemplo:

1. ...	P4B!
2. R2B	P4T!

O Peão bloqueador foi atacado duas vezes.

3. R3R	PTxP
4. PxP	PxP
5. R2D	R2B
6. R2B	R3B
7. R2C	R4B
8. R3C	R5D

E as Pretas ganham.

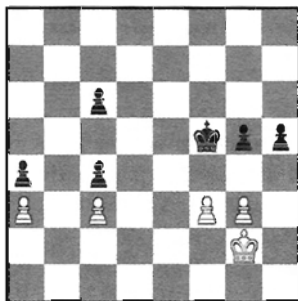



DIAGRAMA 173
As Pretas jogam e ganham.

Ocorreu esta posição na partida Teichman x Blackburne, que foi considerada empatada.

Vejamos a análise que Fine faz em seu livro *Basic chess endings*.

– "Cedo ou tarde as Pretas devem jogar ... P5T, onde residem as esperanças da vitória. As Brancas não poderão jogar PxP, pois as Pretas retomariam com o PC, ficando com um Peão passado e final ganho.

A resposta das Brancas ao avanço ..., P5T deve ser R3T e, após 1. ..., P5T; 2. R3T, PxP;

3. RxP, as Pretas devem perder um tempo, jogando 3. ..., P4B, para forçar a entrada do Rei preto via 5BR. Segue-se 4. R2C, R5B; 5. R2B e, as Brancas, tendo a oposição, empatam a partida.

As Pretas precisam de uma manobra que evite o avanço de seu PBD; conseguirão isto jogando ..., R4BR, como resposta ao lance das Brancas RxP; e, para isso, o Rei preto deve então retroceder uma casa.

As Pretas ganham da seguinte maneira:

1. ... R3B!
2. R3T R3C

As Pretas vão realizar a triangulação 3BR-3CR-4BR. Com isto perderão um tempo.

3. R2T ...

Se 3. P4C, P5T; e se 3. P4B, PxP; 4. PxP, R4B.

3. ... P5T
4. R3T PxP
5. RxP ...

Se 5. R2C, R3B; 6. R3T, R4R!; 7. RxP, R4B!; como na continuação que se segue.

5. ... R4B
6. R2C R5B
7. R2B P4B!

E, agora, as Pretas têm a oposição e, por conseguinte, o final vitorioso.

8. R2R ...

Ou 8. R2C, R6R; 9. R3C, R6D; 10. R4C, RxP; 11. RxP, R6C; 12. P4B, P6B; e o Peão preto faz Dama com xeque.

8. ... R6C
9. R3R R6T!!

Preparando-se para obter a oposição diagonal.

10. R4R R7C
11. R3R R8B
12. R4R R7B
13. R5B RxP
14. RxP R6R

E as Pretas ganham.

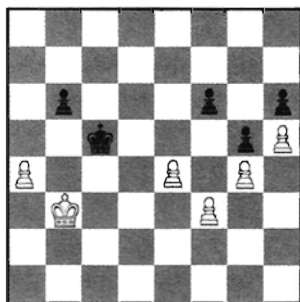



DIAGRAMA 174
As Brancas ganham com ou sem o lance.

Repete-se, aqui, a manobra do diagrama 170: sacrifícios de Peões para se conseguir um Peão passado.

1. ... R3B
2. R4C R3D
3. R4B R3B
4. P4B!! ...

Primeiro sacrifício de Peão.

4. ... PxP
5. P5R! PxP

6. P5C! P6B
7. R3D e ganham.

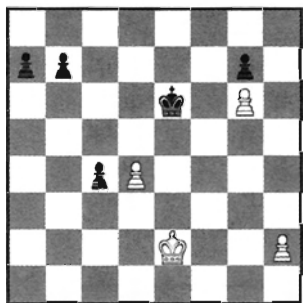



DIAGRAMA 175
As Brancas jogam e ganham.

Posição da partida Stahlberg x Tartakower, Budapeste, 1934.

O ganho só é possível criando um Peão passado na ala do Rei, mediante o avanço do PT.

1. P4T! P4T

Se 1. ..., R4B; 2. P5T, R4C; 3. P5D, R3B; 4. P6D, R3R; 5. P6T, e ganham.

2. P5T P5T
3. R2D! ...

Nos finais de Peões é mister, muitas vezes, ser discreto e, principalmente, não ter pressa.

3. ... P4C
4. P5D+ R2D

As Pretas não podem capturar o Peão, devido ao avanço do PTR das Brancas.

5. P6T ...

Se 5. R3B, P6T; 6. P6T, P5C+; e as Pretas se põem a salvo.

5. ... P6T
6. R2B! ...

Sutileza importante. Se 6. R3B?, P5C+; e novamente as Pretas encontram salvação.

6. ... P5C
7. PxP P6C+
8. R1C! ...

Outra vez o correto. Se 8. R3B?, P7T; 9. R2C, P6B+; 10. R1T, P7B; 11. P8C=D, P8B=D mate.

8. ... P7T+
9. R1T! P6B
10. P8C=D e ganham.

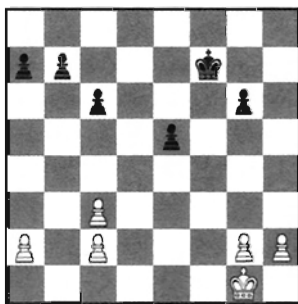



DIAGRAMA 176
As Brancas jogam e ganham.

Posição da partida Lasker x Aliados, Moscou, 1899.

Havendo mais de três Peões de cada lado, o Peão passado ganha sempre.

Este é um caso típico.

1. P4TR! P4T
2. P4C P5T
3. R2B P6T
4. R3R R3R

5. R4R R3B
6. P4B P3C
7. P3B R3R
8. P5T PxP
9. PxP R3B
10. P6T R3C
11. RxP e ganham.

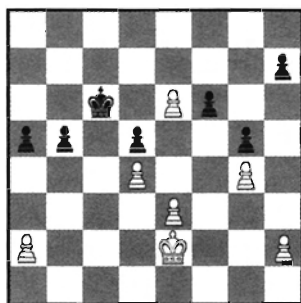



DIAGRAMA 177
As Brancas jogam e ganham.

Posição da partida Pillsbury x Gunsberg. Hastings, 1895.

É este um dos mais lindos finais de Peões que se conhecem.

Há igualdade material. As Pretas ameaçam passar um Peão na ala da Dama. O Peão passado das Brancas de 6R parece perdido.

1. P4R! PxP
2. P5D+ ...

O PR recebeu defesa e agora os dois Peões passados são poderosos.

2. ... R3D
3. R3R P5C
4. RxP P5T
5. R4D R2R
6. R4B P6C
7. PxP P6T
8. R3B P4B
9. PxP P5C

Aparentemente as Pretas irão a Dama em primeiro lugar. Mas,

10. P4C P4T
11. P5C P7T
12. R2C 8T=D+
13. RxD P5T
14. P6C P6C

Em análise ligeira, as Pretas estão bem: seu Rei bloqueia os Peões avançados brancos e ameaçam fazer Dama com xeque. Mas, inicia-se nova série de lances magistrais.

15. P6D+ RxP

Ou 15. ..., R3B; 16. P7D, R2R; 17. P7C, P7C; 18. P8D =D+, RxD; 19. P8C=D+, e ganham.

16. P7C R2B
17. P7R P7C
18. P8C=D+ RxD
19. P8R=D+ e ganham.

IV – FINAIS DE TORRES E PEÕES

A maioria das partidas que conseguem atravessar a etapa do meio jogo resolve-se em finais de Torres e Peões; e Torres e Peões

abrangem, com efeito, mais de 60% dos finais, que se apresentam na prática. A razão por que isso acontece é evidente: as Torres são as peças que entram em combate, relativamente, mais tarde.

Além de freqüentes, são finais complexos e difíceis, mesmo para os grandes mestres; segundo Alekhine, "em nossos tempos não existe nenhum jogador de finais de Torres que possa ser considerado perfeito, nem mesmo os campeões mundiais". Da mesma opinião é Capablanca, quando diz que – "apesar da freqüência desses finais de partida, poucos jogadores os conhecem a fundo, porque esses finais são, geralmente, de natureza muito difícil".

Inumeráveis são os finais teoricamente ganhos e outros empatados; numerosas as regras e numerosas são, igualmente, as exceções no resultado dos finais de Torres e Peões. A gama de recursos de quem ataca e a de quem se defende é muito dilatada, incomensurável até, havendo, por conseguinte, um grande número de posições nas quais não basta um Peão de vantagem para vencer e, em muitos outros casos, nem dois Peões de vantagem conseguem o triunfo.

Daí Tarrasch, o grande estudioso e técnico desses finais, declarar que – "os finais de Torres não ganham jamais" – citação que longe de parecer exagerada, bem acentua os recursos de que dispõe a defesa nessa classe de finais.

1. Torre e Peão X Torre

Nestes finais há uma regra muito prática, que, embora não seja de aplicação absoluta, em virtude de haver numerosas exceções, é, contudo, de grande auxílio para a maioria dos casos.

Regra geral:

Se o Rei preto (convencionalmente o lado mais fraco) puder alcançar a casa de promoção do Peão branco, a partida estará empatada; em caso contrário, a partida estará perdida.

1º CASO: O Rei preto está na casa de promoção do Peão Branco

Na maioria dos casos há empate, que pode ser demonstrado pela clássica posição de Philidor, apresentada em 1777, chave de todos estes finais.

A manobra de empate, descrita pelo genial mestre francês Philidor, pode ser assim enunciada: *Quando o Rei preto se encontra na casa de promoção do Peão branco, empata-se o final, mantendo-se a Torre preta na 3ª horizontal, à espera de que seja o Peão branco e não o Rei, quem chegue primeiro à 6ª casa da coluna em que se encontra o Peão. Tão logo o Peão branco chegue à 6ª horizontal, e só então, a Torre preta deve dirigir-se à 8ª horizontal, para dar xeques ao Rei branco, até que este abandone o apóio ao seu Peão, em cujo caso, com toda evidência, o jogo está empatado.*

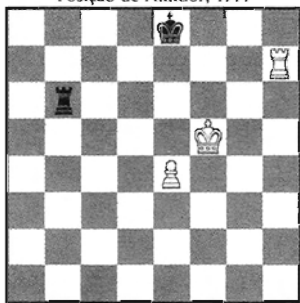



DIAGRAMA 178 – Empate.

Vejamos uma continuação possível a partir do diagrama 178.

1. P5R T3TD!
2. T7BD T3CD!

A Torre preta deve permanecer na 3ª horizontal até a chegada do Peão à 6ª casa.

3. T7TD T3BD!
4. P6R T8B!

Agora sim: tão logo o Peão atinge a 6ª casa, a Torre deve dirigir-se à 8ª horizontal. Seria um erro 4. ...T3C?; por 5. R6B, R1D (se 5. ...,T1C; 6. T7TR!); 6. T8T+, R2B; 7. R7B, e ganham.

5. R6B ...

Ameaçando 6. T8T mate.

5. ... T8B+
6. R5R T8R+
7. R6D T8D+

Empate.

Conservando-se o Rei branco junto ao seu Peão, haverá empate por xeque perpétuo. Afastar-se dele não é possível por perder o Peão. Assim: 8. R5R, T8R+; 9. R5D, T8D+; 10. R4R, T8R+; 11. R5B; etc.

Por que a Torre preta deve esperar o avanço do Peão na 6ª casa, para, em seguida, dirigir-se à 8ª horizontal? Simplesmente porque a casa ocupada pelo Peão (6R no exemplo de Philidor) é exatamente a casa de que necessita o Rei branco para escapar aos xeques da Torre inimiga.

É ABSOLUTAMENTE PRECISA A PRESENÇA DA TORRE DEFENSIVA NA 3ª HORIZONTAL ATÉ O AVANÇO DO PEÃO NA 6ª CASA?

Durante mais de um século prevaleceram, de fato, as idéias de Philidor, que consideravam imprescindível, para a obtenção do empate, a permanência da Torre defensiva na 3ª horizontal, até o avanço do Peão na 6ª casa.

Em 1897, entretanto, o analista Karstedt demonstrou o contrário.

Vejamos as conseqüências de um jogo incorreto do lado Philidor (diagrama 178).

1. P5R T8C

Erro decisivo, segundo Philidor, que deve dar vitória às Brancas.

Karstedt provou, no entanto, que mesmo esse lance empata, não obstante o final seja mais difícil.

2. R6B T8B+

Se 2. ...,T3C+; 3. P6R e ganham.

3. R6R R1B!

Fugindo ao mate e dirigindo-se para o lado exato. O Rei preto deve deixar a ala da Dama livre para sua Torre a fim de que esta possa dar xeques horizontais ao Rei branco.

4.T8T+ R2C

5.T8R ...

Dando proteção ao Peão, assim que o Rei dele se afaste.

5. ... T8TD!

O correto e chave da manobra iniciada com 1. ...,T8C. O lance 5. ...,T8TD! garante o empate, pois as Brancas não podem evitar os xeques de flanco.

Compreende-se, agora, por que o Rei preto realizou o exato, quando jogou 3. ..., R1B!. Se, em vez desse, jogasse 3. ..., R1D?; sua presença em 2BD (4. ..., R2B) impediria os xeques de flanco da Torre preta.

A manobra de Philidor é, sem dúvida, mais simples, porquanto permite o empate sem nenhuma dificuldade. A manobra de Karstedt, ao contrário, exige lances precisos e o menor erro conduz a mau resultado.

Vejamos a continuação seguinte, partindo da posição de Philidor, a partir do diagrama 178: 1. P5R, T8C; 2. R6B!, T8B+; 3. R6R, R1B!!; 4. T8T+!, R2C; 5. T8R, T8R? (erro fatal; vimos já que o correto é 5. ..., T8TD!); 6. R7D, R2B (se 6. ..., T8D+; 7. R7R); 7. P6R+, R2C; 8. R7R, T7R; 9. T8D, T8R; 10. T2D, T6R; 11. T2C+, R2T; 12. R7B, T6B+; 13. R8R, T6R; 14. P7R, T6D; 15. T4C! (lance fundamental para o ganho), T7D; 16. R7B!, T7B+; 17. R6R, T7R+; 18. R6D, T7D+; 19. R5R, T7R+; 20. T4R! e as Brancas ganham. Torna-se, assim, bastante clara a razão do lance 15. T4C!.

Neste final (diagrama 179), a Torre preta não mais vigia a 3ª horizontal, nem tem a coluna TD à sua disposição, ocupada que está pela Torre branca.

Estes dois fatores levaram a considerar, por muito tempo, o final perdido para as Pretas.

As Pretas, tendo o lance, com 1. ..., T3C! conseguem facilmente o empate, conservando a Torre na 3ª horizontal, até o avanço de Peão branco na 6ª casa (manobra de Philidor).

O teórico Berger opinava que as Brancas ganhariam, se lhes correspondesse jogar, baseado na continuação seguinte:

1. R6B ...

Mau seria 1. R6R?, por 1. ..., T3C+, atingindo a posição de empate conhecida.

1. ... T8B+?

Veremos que este é o erro de Berger.

Final de Berger.

DIAGRAMA 179 – Empate.

2. R6R	R1B
3. T8T+	R2C
4. R7R	T2B+
5. R6D	T2C
6. P6R	T3C+
7. R7D	T2C+

8. R6B e as Brancas ganham.

Este final estaria empatado se a Torre preta estivesse distanciada três colunas do Peão branco; por exemplo, se estivesse na coluna TD e a Torre branca na coluna CD.

MANOBRA DE CHÉRON

O teórico Chéron refutou, porém, as análises de Berger, descobrindo, na posição do diagrama 179, uma manobra de empate.

1. R6B T8R!!

Esta é a sutil jogada, que garante o empate, em vez de 1. ..., T8B+?, que perde.

2. R6R R1B
3. T8T+ R2C
4. R6D! ...

Se 4. T8R, haveria empate com 4. ..., T8TD!, colocando a Torre em situação que deixa três colunas livres entre ela e o Peão inimigo, segredo tático fundamental.

4. ... R2B
Empate.

Estes dois finais (o de Philidor e o de Berger) têm grande importância em virtude de a maioria dos finais de Torres e Peões se resumir num daqueles que já foram por nós estudados.

POSIÇÃO IDEAL DA TORRE DEFENSIVA. PRINCÍPIO DAS TRÊS COLUNAS LIVRES ENTRE A TORRE DEFENSIVA E O PEÃO INIMIGO.

Vimos, na posição de Philidor (diagrama 178), que a Torre da defesa atinge seu máximo de eficiência, dando xeques ao Rei Branco que se mantém junto ao Peão, quando situada na 8ª horizontal e distanciada quatro casas do Peão; vimos também que o Rei branco não se pode afastar do Peão, em direção à Torre preta, porque perderia esse Peão. Esses xeques de Torre são igualmente eficientes mesmo realizados pelos flancos, ao longo das horizontais, mas situando-se a Torre a uma distância do Peão inimigo de, pelo menos, três casas.

Chéron, que foi um grande estudioso dos finais de Torres, sintetizou o princípio relativo a esses finais da seguinte maneira:

A Torre da defesa exerce o máximo de resistência se sua posição é tal que deixa três colunas livres entre ela e o Peão inimigo. A posse desse espaço intermediário constitui a posição correta da Torre defensiva.

Nas análises anteriores já tivemos a oportunidade de ver a aplicação desse princípio. Os diagramas seguintes são altamente instrutivos a esse respeito.

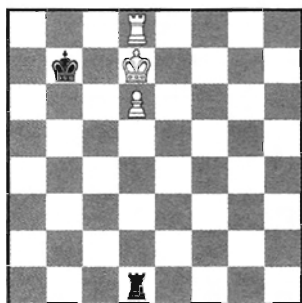



DIAGRAMA 180
Empate.

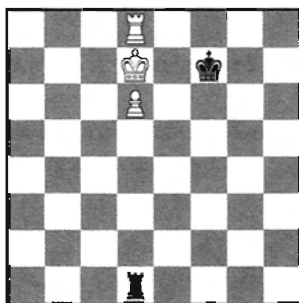



DIAGRAMA 181
As Brancas ganham.

Ambos os diagramas diferem apenas na colocação do Rei preto, que no primeiro está na ala da Dama e no segundo, na ala do Rei. Apenas essa diferença permite o empate ou a vitória das Brancas. No diagrama 180, a Torre preta dando xeques ao Rei branco, na coluna TR, distanciada três casas do Peão branco garante o empate. No diagrama 181, os xeques se realizando na coluna TD, a uma distância de apenas duas casas do Peão branco, a vitória pertence às Brancas.
Vejamos os dois casos.

DIAGRAMA 180

1. ... T8TR!

Procurando os xeques pelo flanco, para afastar o Rei branco da defesa do Peão.

2. T8R T2T+

A Torre defensiva está em sua melhor posição, afastada três casas do Peão inimigo.

3. T7R ...

Se 3. R8D, R3B!, ganhando o Peão.

3. ... T1T!

Facilitando o empate, ao evitar a ameaça R8D+ descoberto.

4. T7B R3C

Com a Torre branca na sétima horizontal as Pretas devem jogar seu Rei a 2C-3C e vice-versa.

5. R7R R3B

6. T7CR ...

Se 6. P7D, R2B; 7. T7C, T1D!; 8. R6R, T1TR!; empate por repetição de lances.

6. ... R2C

7. R6R+ desc. R1B

Empate.

As Brancas não podem ganhar.

DIAGRAMA 181

A Torre da defesa não atinge, nesta posição, sua posição ideal.

1. ... T8TD

2. T8BD T2T+

3. T7B T1T

Repete-se a manobra anterior, mas aqui será insuficiente.

4. T7C R3B

5. T1C T2T+

6. R8B R3R

7. TID T1T+

8. R7C! ...

Esse importante ganho de tempo, ao atacar a Torre preta, decorre da má posição da Torre defensiva, que não se encontra em sua melhor posição, isto é, distanciada três colunas livres do Peão inimigo.

8. ... T1D

9. R7B T2D+

10. R6B T2TD

11. T1R+ R2B

12. P7D T1T

13. R7C! ...

Possível, por não se achar a Torre preta em sua melhor posição.

13. ... T1D

14. R7B e ganham.

Exceções.
Posições em que as brancas ganham,
Conservando-se o Rei preto na
casa de promoção do Peão inimigo

Há três casos em que as Pretas perdem o final, muito embora seu Rei tenha atingido a casa de promoção do Peão inimigo. Tal se dá:

1 – Quando a Torre preta fica imobilizada.

2 – Quando o Rei preto permite sua expulsão da casa de promoção do Peão.

3 - Quando o Rei preto se dirige para o lado incorreto.

A) Torre defensiva imobilizada

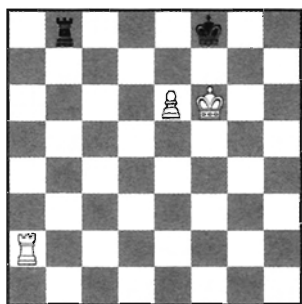



DIAGRAMA 182
As Brancas ganham. Ganham também com o PD e o PB, mas empatam com o PC e o PT.

A idéia da Torre defensiva, no diagrama 178 (posição de Philidor), era não permitir que o Rei branco alcançasse a sexta casa sem ser molestado, razão por que a Torre preta dispunha de mobilidade atacando o Rei por trás, na oitava horizontal.

Compreende-se, agora, porque a posição da Torre defensiva, no diagrama 182, se mostra a mais desfavorável possível, porquanto deve permanecer imobilizada, na primeira horizontal, a fim de impedir mate ao seu Rei, sem o recurso salvador de dar xeques, por trás, ao Rei branco. Daí a vitória das Brancas.

1. ... T1B

Se 1. ..., R1C; 2. T2C+, R1B; 3. P7R+, R1R; 4. T8C+, R2D; 5. TxT, ganhando.

2.T2T R1C

3.T2C+ R1T

Ou 3. ..., R1B; 4. P7R+, etc.

4. R7B T2B+

5. P7R ganhando.

O mesmo sucede quando o Peão é o PD, ou o PB; em se tratando, porém, de PC ou PT há empate, mesmo com a Torre defensiva na primeira horizontal, pois deixa de existir a ameaça de mate com a Torre branca.

Exemplo: Diagrama 182

Brancas: R6TR, T2TD e P6CR

Pretas: R1CR e T1CD

Jogam as Brancas: 1.T7T, T1BD; 2. T7C+, R1T; 3. T7T+, R1C; 4. T7T, T1C; 5. P7C, T3C+; empate.

B) O Rei preto permite sua expulsão da casa de promoção do Peão inimigo.

O lado que se defende deve evitar o afastamento de seu Rei da casa de promoção do Peão inimigo. O diagrama 183 ilustra o que pode acontecer.

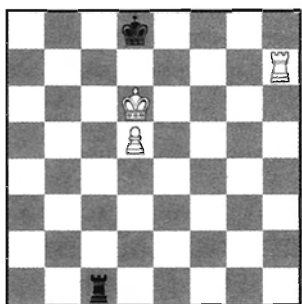



DIAGRAMA 183
As Pretas jogam e perdem.
As Pretas empatam com sua Torre em qualquer casa da 8ª horizontal, com exceção de 8R.

1. ...	R1B

Ou 1. ..., R1R; 2. T8T+, R2B; 3. R7D, T8TD; 4. P6D, T2T+; 5. R6B, T3T+; 6. R7B, T2T+; 7. R6C!, T2D; 8. R6B e ganham.

2. T8T+	R2C
3. R7D	T8CR
4. P6D	T2C+
5. R6R	T3C+
6. R7R	T2C+

Ou 6. ..., R3B; 7. T8B+, R2C; 8. P7D etc.

7. R6B!	T2D
8. R6R	T2C
9. P7D e ganham.	

Estando a Torre preta em 8D, no diagrama 183:1. ..., R1B; 2. T8T+, R2C; e empate. Estando a Torre preta em 8TD, 8CD, 8BR ou 8CR, um xeque na 3ª horizontal transpõe a posição para a do diagrama 178 em que há empate.

C) O Rei preto dirige-se para o lado incorreto

É freqüente este caso com o PB (diagrama 184).

1. R6C	T8BD!

É o único lance que garante o empate.

Se 1. ..., T3C+?; 2. P6B, e ganham.

Se 1. ..., T8C+?; 2. R6B, R1D; 3. T8T+, R2R; 4. R7B, ganhando também.

2. R6B	...

Ou 2. T8T+, R2D; 3. P6B+, TxP+.

2. ...	R1C!!

Ponto crucial. Se o Rei preto se dirigir a 1D o final estará perdido. O lado certo é justamente esse (1C) e a razão é clara, pois é preciso deixar a ala do Rei livre para a Torre preta dar xeques ao Rei branco.

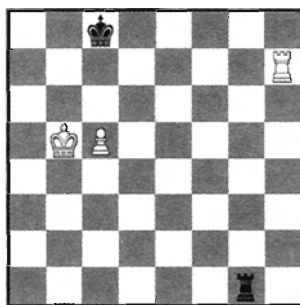



DIAGRAMA 184
As Brancas jogam. Empate.

Vejamos como se perde com ..., R1D?: 2. ..., R1D?; 3.T8T+, R2R; 4. T8BD, T8D; 5. R7C, T8C+; 6. R7B, T8BD; 7. P6B, T8TD; 8.T8TR, T8BD; 9.T2T, T8D; 10.T2D+, R2B; 11. R8B, T8BD; 12. P7B, e ganham como será explicado no diagrama seguinte.

2º CASO: O Rei preto está afastado da casa de promoção do Peão Branco

Consideramos, nestes casos, a Torre branca situada numa coluna entre seu Peão e o Rei preto, que fica assim impedido de bloquear o Peão branco (diagrama 185).

Geralmente se ganha o final, embora haja numerosas exceções, como veremos logo mais.

Posição de Lucena
Século XV

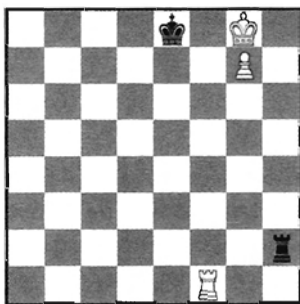



DIAGRAMA 185
As Brancas ganham. Ganham também em todas as posições análogas, com exceção do PT.

A posição de Lucena é a chave de todos esses finais. Foi esse autor espanhol, que, em fins do século XV, descreveu a manobra de ganho nessas posições. A manobra foi também estudada e divulgada por Philidor, mas sua prioridade pertence, sem dúvida, ao filho de Espanha.

Ganha-se da seguinte maneira (diagrama 185):

1. ...	T6T
2. T4B!!	...

Situando a Torre na 4ª horizontal, o que é básico e fundamental para o procedimento ganhador.

A finalidade é interpor a Torre a xeques inimigos, como veremos logo mais.

2. ...	T8T
3. T4R+	R2D
4. R7B	T8B+

A única esperança das Pretas é dar xeques, impedindo o avanço do Peão.

5. R6C	T8C+
6. R6B	T8B+

Se 6. ...,T7C; 7.T5R, seguido de 8.T5CR, ganhando. Ineficaz seria, também, 6. ..., R3D; por 7.T4D+, R3B; 8.T8D,T8B+; 9. R5R,T8R+; 10. R4B,T8B+; 11. R3R,T8R+; 12. R2B, ganhando igualmente.

7. R5C T8C+

8.T4C! e ganham.

A importância da Torre branca apoderar-se da 4ª horizontal, torna-se, agora, clara e compreensível.

Outras tentativas das Pretas falham do mesmo modo, como:

a) a retirada de sua Torre da coluna TR: 1. ..., T7R; 2. T1TR!, seguido de R8T, promovendo o Peão;
b) movendo seu Rei a 2R e 3B: 1. ..., R2R; 2.T1R+, R3B (se 3. ..., R3D; 4. T4R, como na variante principal); 3. R8B! e o Peão vai a Dama.

Tratando-se do PT não haverá essa manobra de ganho descrita por Lucena, visto ficar o Rei branco bloqueado, como veremos adiante.

Como Atingir a Posição de Lucena

Já vimos que, conseguida a posição de Lucena, o ganho é fácil, e, conseqüentemente, o remate do problema do final de Torre e Peão x Torre. Mas, a solução desse problema, em virtude das inúmeras posições que se manifestam, é difícil e complexa, por isso surgem regras e exceções a cada passo.

De um modo geral, se o Peão branco estiver na 5ª horizontal e o Rei preto afastado da casa de promoção, as Brancas ganharão sempre; mas, se o Peão branco estiver na 4ª horizontal, as Brancas vencerão unicamente se o Rei preto estiver afastado do Peão branco pelo menos três colunas.

Há, no entanto, numerosos casos em que as Brancas ganham mesmo com o Rei preto mais perto. Tal ocorre, porém, quando o Rei preto está a uma distância de duas ou mais horizontais do Peão branco.

A) Peão na 5ª horizontal

REGRA: *Se o Peão estiver na 5ª horizontal, com seu Rei perto, e o Rei preto afastado da casa de promoção, as Brancas ganham* (diagrama 186).

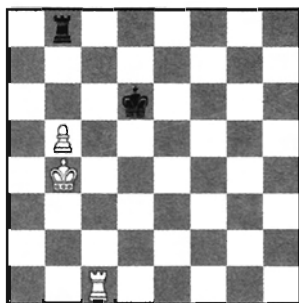



DIAGRAMA 186
As Brancas ganham.

Obtém-se o ganho da maneira seguinte:

1. R5T	T1T+

Se 1. ..., R2D; 2. P6C.

2. R6C	T1C+
3. R6T	T1T+

Se 3. ..., R2D; 4. P6C, T1TR; 5. P7C, seguido de 6. R7T, ganhando.

4. R7C	T7T
5. P6C	T7CD
6. R7T	T7T+
7. R8C	T7CD
8. P7C	...

Atingindo a posição de Lucena (diagrama 185).

Em se tratando de PR ou PB, estando o Rei preto na margem do tabuleiro, as Brancas ganham somente se o Rei preto se encontrar afastado pelo menos duas colunas do Peão. É o caso do diagrama seguinte.

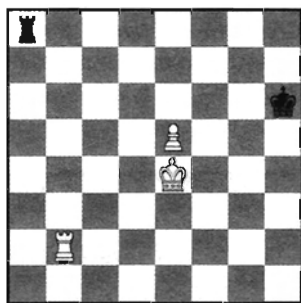



DIAGRAMA 187
As Brancas jogam e ganham.
As Pretas jogam e empatam.

Jogando as Brancas, o final se decide com:

1. T2C!	T1R
2. R5B	T1B+
3. R6R	...

E as Brancas ganham como no exemplo anterior (diagrama 186).

Jogando as Pretas há empate com:

1. ...	R2C!!
2. T2BR	T5T+
3. R5D	T4T+
4. R6D	T3T+

5. R7R	T2T+
6. R6R	T3T+
7. R5B	R2B

Empate.

E a razão do empate é simples: o Rei branco não pode escapar aos xeques perpétuos, a menos que jogue sua Torre para a ala da Dama, quando então o Rei preto alcança a casa de promoção.

B) Peão na 3ª ou na 4ª horizontal

REGRA: *Se o Peão estiver na 3ª ou na 4ª horizontal, com seu Rei perto, as Brancas podem sempre forçar um ganho somente se o Rei preto estiver afastado a uma distância de três colunas do Peão (PC) ou duas colunas do Peão (PB ou PD ou PR).*

O Peão está na 4ª horizontal.

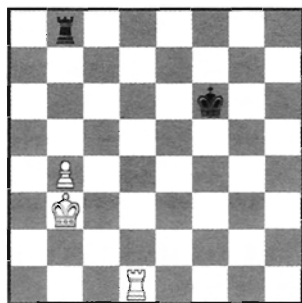



DIAGRAMA 188
As Brancas jogam e ganham.
As Pretas jogam e empatam.

Ganha-se o final, mantendo-se o Rei preto afastado três colunas do Peão, pois se trata de PC.

Jogam as Brancas:

1.T1R!	R4B

Ou 1. ..., R2B; 2. T5R!, R3B; 3. T5BD, R3R; 4. P5C, R2D; 5. R4C, T1B; 6. P6C! e ganham (diagrama 186).

2. R4B	T1B+
3. R5D	T1CD

Ou 3. ..., T1D+; 4. R6B, T1B+; 5. R7C etc.

4.T1CD	R3B
5. P5C	R2R
6. R6B!	R1D
7. P6C	R1B

8.T1TR e ganham.

Jogam as Pretas:

1. ...	R3R!
2.T4D	R4R!
3.T7D	...

Se 3. T4BD, R4D.

3. ...	R3R!
4.T4D	...

Se 4. T7B, R3D.

4. ...	R4R
5. R3B	T1TR
6. P5C	...

Ou 6. T7D, R3R!; 7. T7TD, R4D.

6. ... T1CD
7. T4TR R3D!
8. R4C R2B

E obtém-se o empate como no diagrama 178 (posição de Philidor).

É essencial para a defesa que o Rei preto possa atacar a Torre branca, uma vez que esta ameace permitir o avanço do Peão ou livrar o Rei.

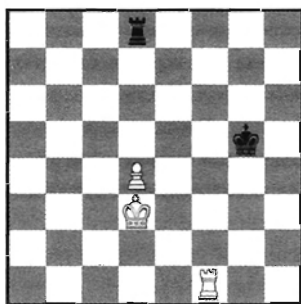



DIAGRAMA 189
As Brancas ganham. Empate com o Rei preto em 4TD.

O Peão está na 4ª horizontal, mas se trata de PR. O ganho é possível estando o Rei preto a uma distância de duas colunas do Peão branco, como no diagrama acima.

A solução é:

1. ... R3C
2. R4B T1B+
3. R5C T1D
4. R5B T1B+
5. R6C T1D

A Torre preta deve atacar sempre o Peão, desde que esteja sem defesa.

6. T1D R2B
7. R7B!! ...

A chave da vitória. Se 7. P5D?, R1R; 8. R7B, T2D+ apenas empata.

7. ... T4D
8. R6B T1D
9. P5D T1TD

Se 9. ..., R1R; 10. T1R+ etc.

10. T1R T3T+
11. R5C T7T
12. P6D ...

As Brancas ganham, como no diagrama 186.

O ganho neste final foi possível porque se esgotaram cedo os xeques da Torre preta. Quando o Rei preto estiver na coluna TD, que permite maior mobilidade da Torre da defesa, o final é um empate.

Vejamos a posição seguinte (Diagrama 189A).

Brancas: R3D, T1CD e P4D.

Pretas: R4TD e T1D.

As Pretas conseguem empate pela ameaça de xeque perpétuo.

1. ... R5T!!

E não 1. ..., R3T?; por 2. R4R, T1R+; 3. R5D, T1D+; 4. R6B!. Ganho de tempo magnífico; as pretas não podem capturar o Peão, por causa do

mate. Percebe-se, agora, porque 1. ..., R3T? foi um erro. Mas continuemos: 4. ..., R2T; 5. P5D e as Brancas ganham como no diagrama 187.

2. R4R	T1R+
3. R5B	T1D
4. R5R	T1R+
5. R6B	T1D
6.T1D	R4C
7. R7R	T1TR!
8. P5D	T2T+
9. R8D	T1T+
10. R7D	T2T+
11. R6R	T3T+
12. R5R	T4T+
13.R4B	R3C!
14. P6D	T1T

Empate como no diagrama 187. A distância entre o Rei branco e a torre preta (duas casas na ala da Dama, três na ala do Rei) foi a razão desses diferentes resultados.

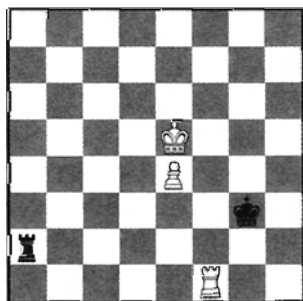



DIAGRAMA 190
As Pretas jogam e empatam.

De acordo com a regra geral, as Brancas só poderiam ganhar o final, se estivesse o Rei preto a duas colunas do Peão (PR). No diagrama acima, o Rei preto está a uma coluna apenas.

Deve, pois, empatar.

1. ...	T1T

Esta colocação da Torre é ineficaz contra Peões avançados (5ª horizontal em diante); porém, quando o Peão estiver na 4ª horizontal ou mais atrás, o procedimento hábil para empatar seria dar xeques frontais, desde que a Torre não possa cobri-los. São débeis, contudo, esses xeques frontais com a Torre se o Rei estiver mais adiantado, porque ele conseguirá desalojar a Torre, sem o perigo de perder o Peão.

2. R6D	...

Se 2. T7B, T5T+; 3. R6B, R5B etc.

2. ...	R5C

E não 2. ...,T1D+?, por 3. R7R! e nem 2. T1R?, por 3. P5R.

3. P5R	R4C
4. P6R	R3C

Como se observa, o segredo do empate é não perder, em nenhum momento, a posse, com o Rei, da mesma horizontal em que o Peão rival se situa, sempre que separado dele por

uma coluna; nos demais casos, porém, o Peão ganha.

5. P7R T3T+

E empate por xeque perpétuo, por estar a Torre preta distanciada três colunas do Peão inimigo.

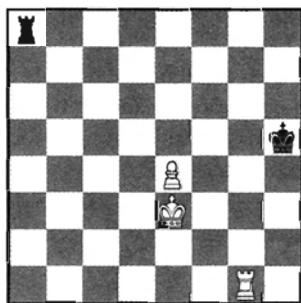



DIAGRAMA 191
As Brancas jogam e ganham.

Quando o Rei preto estiver duas colunas afastadas do Peão, mas, situado em casa marginal do tabuleiro e em horizontal vizinha a do Peão. (diagrama 191), há um procedimento curioso para ganhar:

1. P5R T5T!

Impedindo a passagem do Rei, mas...

2. P6R! ...

Este é o segredo da vitória Especula ameaça de mate, ganhando um tempo.

2.... R3T

Se a) 2....,T3T; 3. R4B,TxP; 4. R5B, atacando a Torre e ameaçando mate.

Se b) 2...., R5T; 3. P7R!!, T1T; 4. R4B, R6T; 5. R5B, seguido de R6B, ganhando:

3. P7R!! T1T
4. R4B T1R
5. R5B TxP
6. R6B ...

As Brancas ganham a Torre pela ameaça de mate.

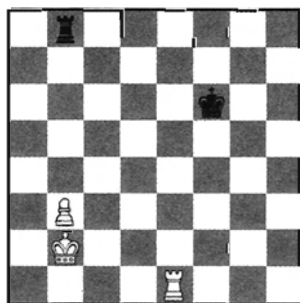



DIAGRAMA 192
As Brancas jogam e ganham.

Peão na 3ª ganha, mantendo o Rei preto afastado três colunas do Peão (diagrama 192, – Grigorieff, 1937).

1.T4R!! ...

Ganhando um tempo para proteger, mais tarde, o Peão na 4ª horizontal.

1.... R4B

Ou a) 1...., T2C; 2. R3B, T2B +; 3. R4D,T2CD; 4. R4B, T2B+; 5. R5D,T2CD; 6. P4C (percebe-se, agora, o alcance

do lance 1. T4R!), R4B; 7. T4BD, R3B; 8. R6B, T1C; 9. P5C e ganham.

b) 1. ... R2B; 2. P4C ganham como no diagrama 188.

2. T3R!	R5B
3. T1R	R4B

E voltamos à posição inicial, mas com o Rei preto em 4B, em lugar de 3B. Tudo ocorreu como se na posição inicial jogassem as Pretas 1. ..., R4B.

A perda de um tempo para as Brancas é importante, como se verá. Se 3. ..., R6B; 4. R3B, T1B+; 5. R4D,T1CD; 6.T1CD!, R7R; 7. P4C, R7D; 8. P5C, R7B; 9. T4C, ganhando.

Observemos que, nesta variante, a Torre branca somente se colocou atrás de seu Peão, permitindo ao Rei preto encurtar sua distância ao Peão, quando o Rei preto se localizou numa horizontal atrás do Rei branco.

4. R3B	T1B+
5. R4D	T1CD
6. R4B	T1B+
7. R5D	T1CD

Ou 7. ..., T1D+; 8. R6B, T1B+;9. R7C,T6B; 10.T1CD!, R3R; 11. P4C, ganhando.

8. T1CD	R3B

E, por estar o Rei branco em oposição horizontal, o movimento do Rei preto se faz na mesma coluna. É o motivo da vitória das Brancas, fruto da manobra iniciada com 1. T4R!

9. P4C	R2R
10. R6B	R1D
11. P5C e ganham.	

C) Peão na 2ª horizontal.

REGRA: *Se o Peão estiver na 2ª horizontal e o Rei preto na 4ª ou 5ª horizontal, as Brancas vencerão somente se o Rei preto estiver afastado a uma distância de cinco colunas do Peão.*

Jogam as Brancas.

1.T1C!	...

Mantendo o Rei preto afastado cinco colunas do Peão branco.

1. ...	R4T
2. R2B	T1B+
3. R3D	T1CD
4. R3B	T1B+

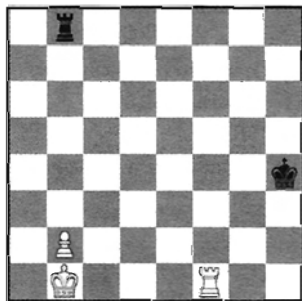



DIAGRAMA 193
As Brancas jogam e ganham.
As Pretas jogam e empatam.

5. R4D T1CD
6. T1CD R3C
7. P4C R2B
8. R5B! R2R
9. R6B e ganham.

Jogam as Pretas.

1. ... R4C!
2. T3B R5C!

E não 2. ..., R3C?; por 3. P3C e as Brancas ganham. A chave do empate está em o Rei preto atacar a Torre branca na 3ª horizontal.

3. T1B R4C
4. R2B T1B+
5. R3D T1CD
6. R3B T1B+
7. R4D T1CD
8. T1CD R3B
9. P4C R2R
10. P5C R2D

Empate.

Exceções

Na posição de Lucena (diagrama 185) há duas exceções principais: uma quando o Peão já alcançou a 7ª casa; outra toda especial, a do Peão da Torre.

A) Peão na 7ª horizontal.

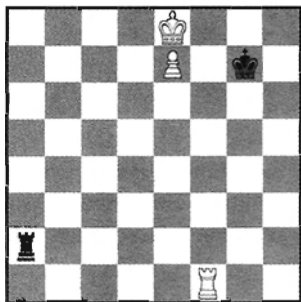



DIAGRAMA 194
As Brancas jogam e ganham. As pretas jogam e empatam. As Brancas ganham sempre com o Rei preto em 1CR.

A posição do diagrama 194 é muito usual; os resultados diferem quanto ao lado que tem o lance inicial.

Jogam as Brancas.

1. T1C+ R2T

Se 1. ..., R3B; 2. R8B, ganhando de imediato.

2. T1R T7D
3. R7B T7B+
4. R6R e ganham.

Jogam as Pretas.

1. ... T1T+
2. R7D T2T+
3. R6R T3T+
4. R5R T4T+
5. R4D T5T+
6. R5B T4T+
7. R6C T4R

Empate, graças à posição defensiva da Torre, afastada três colunas do Peão branco.

Com o Rei preto em 1C, posição desfavorável, as Brancas ganham sempre, com ou sem lance.

A razão é simples:

1. ...	T1T+
2. R7D	T2T+
3. R6R	T3T+
4. R5R!	T4T+
5. R6B	T3T+
6. R5C	T4T+
7. R6C	T3T+
8. T6B	T1T
9. T6D	...

Seguido de T8D, ganhando. O Rei preto deve permanecer, nessas posições (diagrama 194), em 2C ou 3C, onde oferece maior resistência.

B) O Peão da Torre.

Com o PT é muito difícil ganhar, principalmente nos casos em que ele estiver muito atrasado, ou, então, quando o Rei ou a Torre de seu lado se colocarem na sua frente.

a) Peão da Torre na 7ª horizontal.

O Peão colocado na 7ª horizontal é o que oferece mais possibilidades de ganho. Veremos três casos distintos.

1 - O Rei branco está na frente do Peão.

REGRA: *Quando o PT estiver na 7ª horizontal, as Brancas ganharão unicamente se o Rei preto estiver afastado no mínimo quatro colunas do Peão, isto é, na coluna BR, em se tratando do PTD, ou na coluna BD, em se tratando do PTR.*

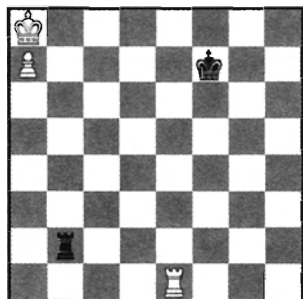



DIAGRAMA 195
As Brancas jogam e ganham. Empate com o Rei preto uma coluna mais próxima do Peão (coluna R).

A manobra de ganho consiste em colocar a Torre branca em 8CD, para livrar o Rei branco.

1. T1TR	R2R
2. T8T	R3D

Se 2. ..., R2D; 3. T8CD, T7TR; 4. R7C, T7C+; 5. R6T, T7T+; 6. R6C, T7C+; 7. R5B etc.; e os xeques da Torre preta cedo se esgotarão.

3. T8CD	T7TD
4. R7C	T7C+
5. R8B!	T7B+

6. R8D T7TR!

Ameaçando mate.

7.T6C+ R4B

8.T6B+ R4C

Se 8. ..., RxT; 9. P8T=D+.

9.T8B T1T+

10. R7B T2T+

11. R8C e ganham.

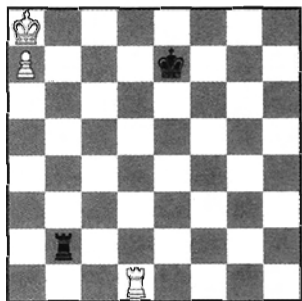



DIAGRAMA 196
Empate.

Este é o caso em que o Rei preto dista apenas três casas do Peão branco. Há empate.

1.T1TR R2D

2.T8T R2B

3.T8CD T7TR

4.T7C+ R1B

5.T1C T7BD

6.T8C + R2B

E o Rei branco não consegue sair da casa angular em que se encontra.

Não é possível promover o Peão.

Há, pois, empate.

2 – A Torre branca está na frente do Peão.

Para se conseguir o empate é preciso:

1) Evitar que as Brancas, uma vez conseguida a defesa do Peão por seu Rei, possam movimentar livremente sua Torre.

2) Conservar o Rei preto na casa 2C, única que garante o empate.

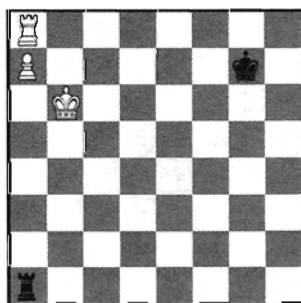



DIAGRAMA 197
As Brancas jogam e ganham.
As Pretas jogam e empatam.

Jogam as Brancas.

1.T8CD T8C+

2. R5B e ganham.

Jogam as Pretas.

1. ... T8C+

2. R5T ...

Para evitar o xeque perpétuo, o Rei branco deverá abandonar a proteção do Peão.

2. ... T8T+

3. R4C T3T!

4. R5C T8T!

5. R6C T8C+

Empate.

O Rei preto deverá manter-se imobilizado em 2C (da ala contrária à do Peão, é claro), única casa que afirma o empate (diagrama 197, jogando as Pretas).

Outra qualquer localização dar-lhe-ia a derrota (diagramas 198 e 199).

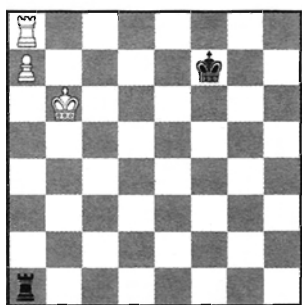



DIAGRAMA 198
As Pretas jogam e perdem.

O Rei preto não está em sua melhor casa, 2CR, por isso perde.

1. ...	T8C+

Ineficaz, também, 1. ..., R2C; por 2. T8CD!, ganhando como já vimos.

2. R5B	T8TD
3.T8T!!	...

A chave da vitória. Ameaça P8T=D.

3. ...	TxP
4.T7T+	...

As Brancas ganham a Torre e o final.

Outra localização desfavorável do Rei preto.

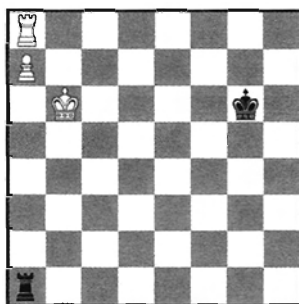



DIAGRAMA 199
As Pretas jogam e perdem.

1. ...	T8C+
2. R5B	T8TD
3.T8C+	R2B
4. P8T=D e ganham.	

3 – A Torre preta está na frente do Peão.

A Torre preta estando na frente do Peão e a Torre branca por trás dele, defendendo-o, há ganho na maioria dos casos.

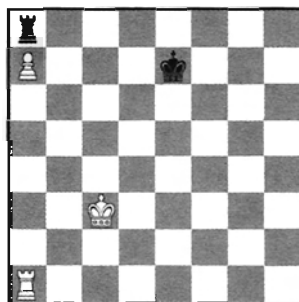



DIAGRAMA 200
As Brancas jogam e ganham.

1. R4C	R2D
2. R5C	R2B
3. R6T	T1T

Não serve, igualmente, 3. ..., R3B; por 4. T1B+, seguido de R7C, como no texto.

4. T1B+	R3D
5. R7C	T2T+
6. R8C	T1T+
7. T8B e ganham.	

a) Peão da Torre na 6ª horizontal.

De uma maneira geral, o PT, na 6ª horizontal, proporciona às Pretas mais meios de defesa; mas, quando o Rei branco puder alojar-se em 7T, cresceriam as possibilidades de vitória. Nestes casos, os recursos de defesa seriam possibilitados com a aproximação do Rei Preto.

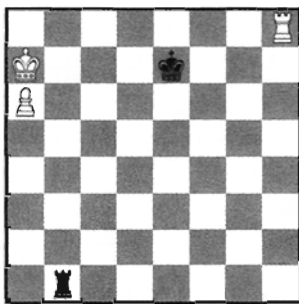



DIAGRAMA 201
As Brancas jogam e ganham.
As Pretas jogam e empatam.

As Brancas jogam.

1. T8CD!	T8BD
2. R7C	T8C+
3. R8T	T8TD
4. P7T	R3D
5. R7C	...

As Brancas ganham como no diagrama 195.

As Pretas jogam.

1. ...	R2D

Aproximando o Rei do Peão rival.

2. T8CD	T8TD
3. R7C	T8C+
4. R8T	T8TD
5. P7T	R2B

E o Rei branco está impelido de sair da casa angular. Há empate.

b) Peão da Torre na 5ª, 4ª ou 3ª horizontal.

Salvo raríssimos casos, esses finais terminam empatados. As Pretas devem contrapor Torre a Torre

As únicas possibilidades das Brancas subsistiriam quando tal manobra não pudesse ser realizada pelo adversário.

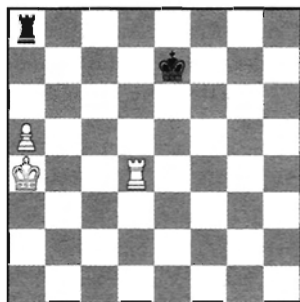



DIAGRAMA 202
Empate.

Este estudo pertence a Chéron, 1926.

1. R5C	T1D!

Opondo Torre *versus* Torre com a esperança de chegar a um final de Peão empatado.
Errado seria 1. ...,T1C+?; por 2. R6B,T8C; 3. P6T,T8TD; 4. R6C,T8C+; 5. R5T!!,T8T+; 6.T4T, ganhando.

2. T4BD ...

Se 2. TxT, há empate imediato.

2. ... T1C+!
3. R4T ...

Se 3. R6T, R2D; com empate já conhecido.

3. ... R2D
4. P6T T1BD!

Opondo, sempre que possível, Torre contra Torre.

5. T4CD T1TR!
6. R5T R2B
7. P7T T4T+
8. R6T T3T+
9. R5T T4T+
10. R4T T1T

Empate.

Resumo do Final de Torre e Peão x Torre

Os finais de Torre e Peão x Torre compreendem dois grupos distintos: um, quando o Rei preto se encontra na casa de promoção do Peão branco; outro, quando aí não se encontra.

A) Quando o Rei preto está na casa de promoção do Peão:

a) Há sempre empate, que é mais fácil de atingir, empregando o meio descrito por Philidor, isto é, permanência da Torre defensiva na 3ª horizontal, até o avanço do Peão branco na 6ª casa. Então, a Torre defensiva preta deverá dirigir-se à 8ª horizontal, quando dará xeques ao Rei branco.

b) Consegue-se também o empate, embora com mais dificuldades:

1 – Empregando a sutil manobra de Chéron (vide lance 1. ..., T8R!!, no diagrama 179).

2 – Situando a Torre defensiva a uma distância de três colunas livres do Peão inimigo.

c) As Pretas (convencionalmente o lado inferior), para conservar o empate, deverão evitar:
1 – A imobilização da Torre defensiva.
2 – A expulsão do Rei preto da casa de promoção do Peão branco.
3 – A escolha errada do lado para onde se deve dirigir o Rei preto.

B) – Quando o Rei preto está afastado da casa de promoção do Peão branco:

a) De uma maneira geral, as Brancas ganham.
b) A posição clássica de ganho é a posição de Lucena, com seu lance chave T4B!, dominando a 4ª horizontal.
c) Como atingir essa posição.
1 – De maneira geral, se o Peão branco estiver na 5ª horizontal e o Rei preto afastado da casa de promoção do Peão, as Brancas ganharão sempre; mas, se o Peão estiver na 4ª ou na 3ª horizontal, as Brancas ganharão somente se o Rei preto estiver afastado pelo menos três colunas do Peão (PC) ou duas colunas do Peão (PB, PD, PR).
Com o Peão na 2ª horizontal, estando o Rei preto na 4ª ou 5ª horizontal, as Brancas vencem, estando o Rei preto afastado cinco colunas do Peão branco.
d) Há duas exceções importantes:
1 – Peão na 7ª horizontal, mas a Torre preta podendo dar xeques ao Rei branco, distanciada três colunas livres do Peão branco; há empate.
2 - Peão da Torre Constitui caso todo especial, difícil de ganhar. O PT, na 7ª, é o que admite mais possibilidades de vitória.

2. FINAIS DIVERSOS DE TORRES E PEÕES

Naturalmente, não cabe, nos limites deste livro, estudar todos os finais de Torres e Peões, assunto vasto e complexo. O final Torre e Peão x Torre, visto anteriormente, foi estudado com mais interesse e mais detalhes, à semelhança do final de Rei e Peão x Rei, pois se trata de final fundamental, clássico, freqüentemente atingido na partida prática.
Sobre alguns outros finais de Torre e Peões, igualmente interessantes, nos limitaremos a oferecer alguns exemplos sobremodo ilustrativos.

A – Torre X um Peão

REGRA BÁSICA: *As Brancas, com Torre contra Peão, ganharão sempre se tanto o Rei como a Torre das Brancas conseguirem*

convergir seu movimento para alguma casa por onde o Peão preto deverá passar.

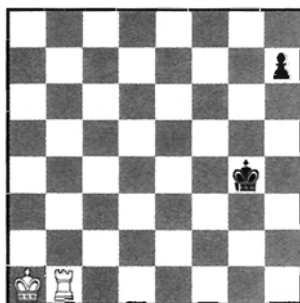



DIAGRAMA 203
As Pretas jogam e empatam.
As Brancas jogam e ganham.

As Pretas jogam.

1. ...	P4T
2. R2C	P5T
3. R2B	...

Ou 3.T1C+, R6B; 4.T1TR, R6C; sem alterar o resultado.

3. ...	P6T
4. R2D	P7T
5. R2R	R6C
6.T1TR	R7C
7.TxP	RxT

Empate.

Resultado possível, por se encontrar o Rei branco afastado do Peão inimigo.

Jogando as Brancas, ganham elas o tempo indispensável para impedir o avanço do Peão.

1.T1C+	R4B
2.T1T	R3C
3. R2C	P4T
4. R3B	R4C
5. R2D	P5T
6. R2R	R5C
7. R2B	P6T
8.T1T	R5B
9.T4T+	R joga

10. R3C e ganham.

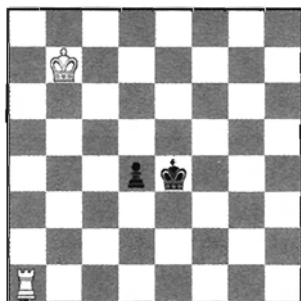



DIAGRAMA 204
As Brancas jogam e ganham.
As Pretas jogam e empatam.

Jogam as Brancas.

1.R6B	P6D
2. R5B	R6R
3. R4B	P7D
4. R3B	R7R

5.T2T e ganham.

Jogam as Pretas.

1. ...	P6D
2. R6B	P7D
3. R5B	R6R
4. R4B	R7R
5.T2T	R8R

Empate.

B – Torre X dois Peões

1 – Dois Peões ligados e passados, distantes dos Reis, ganharão se ambos estiverem na horizontal; mas perderão, no caso contrário.

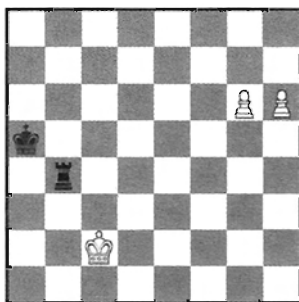



DIAGRAMA 205
As Brancas ganham.

Os Peões estão na 6ª horizontal; o ganho é fácil.

1. P7C	T5C
2. P7T e ganham.	

Jogam as Pretas.

1. ...	T1C
2. P7C	T1C
3. P7T e ganham.	

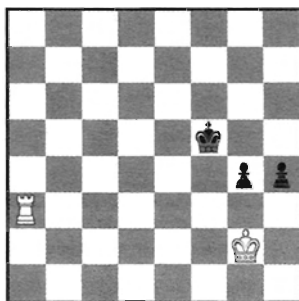



DIAGRAMA 206
As Brancas ganham.

Os peões não estão na 6ª. Acresce, ainda, que o Rei branco se encontra na frente dos Peões. As Brancas ganham.

1.T4T	R4C
2. R2B	R4T
3. R3R	P6T
4. R2B!	R5T
5.T4C	R4C
6. R3C	R4T
7.TxP	P7T
8.T4T+ e ganham.	

O procedimento ganhador consiste em bloquear os Peões e capturá-los a seguir.

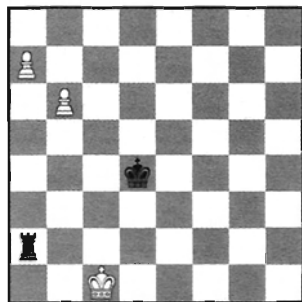



DIAGRAMA 207
As Pretas jogam e empatam.

Quando o Rei dos Peões estiver na margem do tabuleiro, a ameaça de mate permitirá,

muitas vezes, o empate. Exemplo ilustrativo seria o do diagrama 207, final da partida Keres x Eliskases, Noordwijk, 1938.

1. ...	R6B!

Ameaçando mate.

2. R1C	T3T!
3. P7C	T3C+!
4. R1B	...

Se 4. R1T, T3T+; etc.

4. ...	T3TR!!

Eliskases novamente ameaça mate. A partida foi, neste momento, dada por empatada pelos dois mestres. Mas, vejamos qual seria a continuação.

5. R1D	R6D
6. R1R	R6R
7. R1B	R6B
8. R1C	T3C+!

E não 8. ..., R6C?; por 9. P8C=D+!

9. R1B	T3TR!
10. R1R	R6R!

Empate.

2 *Dois Peões passados não-ligados, na ausência dos Reis, têm uma possibilidade sobre a Torre, somente se ambos os Peões estiverem, ao menos, na 6ª horizontal.*

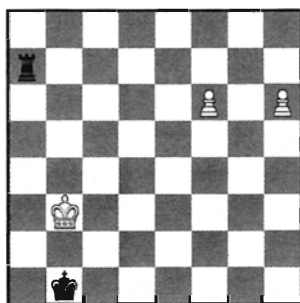



DIAGRAMA 208
As Brancas jogam e empatam.

As Pretas jogam.

1. ...	T2BR!

Capturando os dois Peões. As Brancas, tendo o lance, aproximam seu Rei para apoiar um dos Peões.

1. R4B	T2BR
2. P7T!	TxPT
3. R5D	R7B
4. R6R	R6D

5. P7B e empatam.

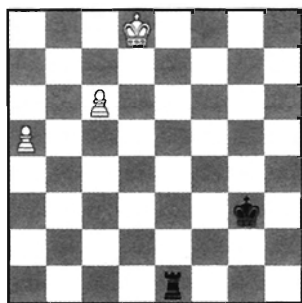



DIAGRAMA 209
As Brancas jogam e ganham.

Se o Rei dos Peões estiver perto deles, e o Rei inimigo dis-

tante, dois Peões na 6ª, ou um na 6ª e outro na 5ª, podem ganhar contra uma Torre. O diagrama 209 (Berger) ilustra esse caso.

1. P6T!	T8D+
2. R8B	T8TD
3. R7C	T8C+
4. R8T!!	T8BD
5. P7T!	R5B

Ou 5. ...,TxP; 6. R7C!

6. R7C	T8C+
7. R6T	T8T+
8. R6C	T8C+
9. R5B	T8TD
10. P7B	R4R
11. R4B	R5R
12. R3B	R6R
13. R2C e ganham.	

3. Finais de Mestres

Terminaremos este capítulo concernente a finais de Torres, apresentando exemplos colhidos de partidas vivas, nos quais poderemos observar como os mestres estudam e manejam esses intrincados finais. Assim, ao lado de exemplos magistrais, verdadeiros modelos de técnica e precisão, veremos outros em que mestres insignes de xadrez, inclusive campeões mundiais, falham lamentavelmente, com resultados diferentes dos que nos era lícito esperar.

A razão é uma: são finais de grande complexidade, de natureza muito difícil, mesmo para os professores eméritos, que o xadrez já tem possuído.

Poucos mestres tiveram, no mundo, mais prestígio de condutores aureolados em finais de Torres do que Lasker e Capablanca; todavia, não foram poucas as vezes em que esses gênios do tabuleiro demonstraram, em posições críticas, falhas e insegurança, deixando, daí, de obter vitórias pacientemente concebidas.

Alekhine indicou, por exemplo, várias incorreções em finais de Torres e Peões da parte de grandes figuras do xadrez mundial. Logo após o Torneio de Moscou de 1925, publicou, na revista *Mundial*, uma série de exemplos, nos quais aponta falhas, até em enxadristas excepcionais, como Lasker e Capablanca.

Os dois primeiros finais, que se seguem (diagramas 210 e 211), foram superiormente analisados por Alekhine; este notável mestre registra as falhas cometidas por Lasker e Capablanca, e revela continuações que dariam a vitória!

Porém, nem mesmo essas observações de Alekhine passaram incólumes, pois anos mais tarde foi encontrada cabal refutação para um desses estudos, a qual invalidou uma crítica amplamente divulgada, como veremos na análise do diagrama 211.

Um Equívoco de Capablanca

Pretas: Capablanca

DIAGRAMA 210
Brancas: Spielmann
Jogam as Pretas.

Este final de Torres e Peões ocorreu no Torneio de Moscou, 1925.

Há igualdade de material na posição, mas Capablanca dispunha de uma vantagem apreciável, em virtude de seu P5BD passado. Diante do xeque da Torre inimiga, Capablanca viu-se num dilema: ou jogar R4B, apoiando o avanço de seu PBD, ou retroceder a 2B, opondo-se ao PT branco passado.

O então campeão mundial preferiu esta última continuação, conseguindo apenas empate. Ao contrário, o plano, ainda que mais ousado, de apoiar o PBD, ter-lhe-ia dado a vitória. Vejamos como:

1. ...	R4B!
2. P6T	R5R
3. T6CR	T1B!
4. TxP+	R6D
5. T4T	P6B

Este Peão decide a partida.

6. P4C	P7B
7. T1T	T1TR!

Ameaçando 8. ..., TxP!.

8. P5C	T1CR!
9. P7T	TxP+
10. R2B	T4B+
11. R2C	T1B!

Seguido de R7D e P8B=D, ganhando.

Capablanca emprestou muita importância ao PT inimigo e a partida terminou, por isso, em empate.

A continuação foi a seguinte:

1. ..., R2B?; 2. T6D, T4B; 3. P6T, R1C; 4. T7D, R1T; 5. R1C, P6B; 6. T7B, T6B; 7. R2C, T6D; 8. R2B, T6B+; 9. R2C, T6R; 10. R2B, T6D; 11. T5B, R2T; 12. TxPD, RxP; 13. T5B, R3C; 14. R2R!, TxPC; 15. R2B!, T6T; 16. R2C, T6D; 17.

R2T, R3B; 18. R2C, R3R; 19. R2T, R3D; 20. R2C, T7D+; 21. R3C, P7B; 22. R4T!, T7C; 23. R5C!, T8C; 24. TxP, R4D; 25. R4B, RxP; 26. T2D+ e empate de comum acordo.

Spielmann conduziu este final de maneira magistral.

O exemplo registrado vem confirmar o que disse Capablanca sobre os finais de Torres, isto é, que ninguém os joga com perfeição, apesar de sua freqüência.

Refutação Eloqüente a uma Crítica de Alekhine

Pretas: Spielmann

DIAGRAMA 211
Brancas: Lasker
Jogam as Brancas.

Ocorreu esta posição também no Torneio de Moscou de 1925.

A posição das Brancas é nitidamente superior: seu Rei está centralizado, bem colocado, existe mais harmonia na distribuição de seus Peões.

Os Peões pretos, ao contrário, estão desligados, sem nenhuma proteção entre si.

Como manobra ganhadora, Alekhine aponta a seguinte, à base do avanço do PCR: 1. P5C!, T5C; 2. P5T, PxP; 3. P6C, T8C; 4. P7C, T8CR; 5. R6B, P5T; 6. TxP, P6T; 7. T2T, T8B +; 8. R6C, T8C+; 9. R7T!, e ganham.

O grande finalista Lasker (campeão mundial durante 27 anos) preferiu, porém, outra continuação, à base de 1. P5T, a qual, na opinião de Alekhine, apenas daria empate. Tratar-se-ia, portanto, de um equívoco do grande mestre.

A partida continuou:

1. P5T	PxP
2. PxP	T8B

Este o lance perdedor, segundo Alekhine, que considerava necessário, neste momento, perder um tempo a fim de capturar o PTR branco, quando se encontrasse em 6TR; então apoiaria, simultaneamente, os Peões da terceira horizontal. Por exemplo: 2. ..., T5C!; 3. P6T, T6C; 4. TxP, T6TR; 5. R6D, TxP; 6. T4C+, R1B; 7. RxP, P4R+desc. e o final estaria empatado. Esta variante

incluiria uma sutileza tática, difícil de ser prevista na partida viva.

Esse estudo de Alekhine correu mundo e foi publicado em numerosas revistas e mesmo em livros especializados em xadrez. Posteriormente, porém, o compositor de finais F. J. Prokop, de Praga, demonstrou que mesmo com 1. P5T a vitória caberia às Brancas e apontou a seguinte linha de jogo:

1. P5T!, PxP; 2. PxP, T5C (recomendação de Alekhine); 3. R4B!!, TxP+; 4. R5C!, ganhando.

Um método fácil de ganhar e significativo o fato de não ter sido descoberto por nenhum dos mestres que, na época, analisaram este famoso final.

Exemplo valioso, sumamente demonstrativo para exemplificar as dificuldades dos finais de Torres. Com freqüência incidem em erro, nesses finais, não somente os executantes das partidas, mas também os críticos, que dispõem de tempo e de outras facilidades para a análise das posições que se apresentam em xadrez.

A partida Lasker x Spielmann prosseguiu:

3.TxP	T8TR
4. R6D	TxP
5.T4C+	R1B
6. RxPB	T4D
7.T4T	R1C
8. R6C	...

As Pretas abandonaram.

Keres também se Equivoca

Pretas: Keres

DIAGRAMA 212
Brancas: Eliskases
Jogam as Brancas.

Este final ocorreu no Torneio de Semmering-Baden, 1937.

A partida parece igual, mas o técnico Eliskases descobre uma fraqueza no PCD preto, muito embora esteja defendido por outro Peão!

1. P4TD!	T2C

Ou 1. ..., PxP; 2.T1TD,T2T; 3.TxP, P4TD; 4. R4B, T2B+; 5. R3C!,T2T; 6.T4B!, seguido de R4T eT5B, ganhando o Peão.

2. P5D!	...

Abrindo caminho para o Rei.

2. ...	P3R
3. PxPR	PBxP
4. PxP	PxP

Os Peões pretos estão desligados.

Sobre eles convergem o Rei e a Torre das Brancas.

5. R4R!	...

As jogadas de Eliskases são magistrais.

Ameaça, agora, 6. P4B, sem receber xeque da Torre preta em 2D.

5. ...	R2B?

O erro fatal de Keres, o grande mestre estoniano (e posteriormente, cidadão russo), que, no ano seguinte (1938) obtinha o mais estrondoso êxito de sua brilhante carreira ao vencer o Torneio de AVRO, na frente de Fine, Botwinnik, Reshevsky, Alekhine, Euwe, Capablanca e Flohr, os maiores mestres da época.

A melhor defesa era 5. ..., T2B!; 6. TxP, TxP; 7. T7C, T4B!; empatando o jogo sem dificuldades.

6. P4BD	P5C
7. R4D	R2R
8. P5B	P4C
9. R4B	R1D
10. TxP	...

Por fim Eliskases vê seus esforços premiados com o ganho de um Peão. A continuação é instrutiva.

10. ...	T2BR
11. T2C	P4T
12. T2T!	...

Ameaçando T8T+ seguido de T7T+, trocando as Torres e ganhando com o Peão passado.

12. ...	R1B
13. R5C	...

Ameaçando 14. R6B, T2B+; 15. R6D, obrigando as Pretas a um contra-ataque perdedor.

13. ...	P5T
14. R6C	T6B
15. PxP	PxP
16. T8T+	R2D
17. P6B+	R2R
18. T8TR	T6C+
19. R7B	T7C

Keres luta, mas, inutilmente.

20. T7T+	R3B
21. R8D	T7D+
22. T7D	TxP
23. P7B	R4C
24. P8B=D	T1B+
25. R7B	TxD+
26. RxT	P4R
27. T7R	...

E nada mais resta às Pretas do que abandonar.

Instrutivo final de Torres, magnificamente conduzido por Eliskases.

Reshevsky também Falha

Pretas: Alekhine

DIAGRAMA 213
Brancas: Reshevsky
Jogam as Brancas.

Torneio de AVRO, 1938.

Este exemplo ilustra dois aspectos importantes nos finais de Torres:

a) o poder de que dispõe um forte Peão passado (PTD preto), que causa dificuldades para o lado superior;

b) uma vantagem material é, muitas vezes, mais um estorvo do que um auxílio para o procedimento ganhador.

Se não existisse o PD branco, a conduta das Brancas seria, naturalmente, colocar sua Torre em 5TD, por trás do Peão inimigo e avançar seus Peões da ala do Rei. Fine mostra como as Brancas poderiam ganhar, seguindo raciocínio semelhante.

1.T5T! TxP

Se ..., P6T; 2. R2R,T6CD; 3. P4T, R3R; 4. P4C, R3D; 5. P5T, ganhando com facilidade.

2. R3R T5CD
3. R3B R2R!

Ou melhor. Se 3. ....T6C+; 4. R4C, T6TD; 5. P4T, T8T; 6. R5T, P6T; 7. P4C, P7T; 8. P5C e ganham.

4. P4C R2D
5. P4T R2B
6. P5T R3C
7.T8T R2C

Se 7. ..., R4C; 8. P6T, R5B; 9. P7T, ganhando.

8.T8R P6T
9.T1R P7T
10.T1TD T5T
11. P6T R3B
12. P7T T1T
13.TxP! T1T
14.T7T R3D
15. P5C R3R
16. P6C e ganham.

Reshevsky, porém, quis conservar seu PD, dando tempo ao grande Alekhine trazer seu Rei em apoio do PT. A partida continuou (diagrama 213):

1. P5D P6T
2.T7T+ R3B
3.T7T R4R
4.T5T ...

O Rei preto aproximou-se bastante do PT; o avanço dos Peões brancos tornou-se, agora, mais lento.

4. ... T7D+
5. R3B T6D+
6. R2R T6CD
7. R2B T7C+
8. R3C T6C+

9. R4T T7C
10. R3T P7T

Alekhine alcançou o máximo de seu PT, enquanto os Peões brancos permanecem, ainda, em seus lugares iniciais.

11. P6D+ desc. ...

Obrigando o Rei preto a continuar em seu território. Se 11. P4C, R5B; 12. T4T+, R4R; etc.

11. ... RxP
12. P4C R3B!

Alekhine joga o correto. As Pretas empatam o final, por haver aproximado seu Rei do PT passado.

Se 12. ..., R3R?; 13. R3C, R3B; 14. P3T, R3C; 15. R4T!, ganhando.

13. R3C R3C
14. T8T R4C
15. P3T R5C
16. R4B T7BD

Ameaçando:

a) 17. ... T5B+; 18. R5B, T4B+; 19. R joga, T4TD!;

b) 17. ..., T5B+; 18. R3B, T6B+; 19. R joga, T6TD!; ganhando com facilidade.

As Pretas não têm defesa contra essa ameaça, e são obrigadas a empatar por repetição de lances.

17. T8C+ R6B!
18. T8TD ...

Lance forçado.

18. ... R5C!

Empate.

A posição de empate, que Alekhine habilmente construiu, é instrutiva. Esse resultado é, também, o máximo que as Pretas podiam pretender. A tentativa de ganho, por parte das Pretas, falha da seguinte maneira: 18. ..., R7C?; 19. P4T, P8T=D; 20. TxD, RxT; 21. P5T, R7C; 22. P5C, R6B; 23. P6C, T7C; 24. R5B, e as Brancas ganham.

Instrutivo Final de Alekhine

Pretas: Alekhine

DIAGRAMA 214
Brancas: Naegeli
As Pretas jogam e ganham.

Torneio de Zurique, 1934.

As Pretas dispõem, praticamente, de um Peão a mais, pois seu Peão da ala da Dama bloqueia os dois Peões inimigos.

A manobra de ganho consiste em centralizar o Rei preto e avançar a maioria de Peões

da ala do Rei, o que Alekhine realiza com sua refinada mestria.

1. .... R4R

Centralização do Rei.

2. T3R P4B

Avançando a maioria de Peões.

3. P4TR ...

Outra alternativa seria: 3. P4B+, R5D!; 4. T3C, T1B!; 5. T3R, T7B+; 6. RxT, RxT; 7. P4TD, PxP; 8. P5C, R7B; 9. P6C, P6R; 10. P7C, P7R; 11. P8C=D, P8R=D; 12. D7T+, R7C; e as Pretas conseguem dois Peões na ala do Rei.

3. .... R5D
4. T3C P3T
5. T3R ...

A Torre branca precisa vigiar as fraquezas dos Peões da ala de sua Dama. Se 5. T1C, T6B; 6. T1TD, P6R+; 7. PxP+, TxP; 8. P4T, PxP; 9. TxP, TxP; e as Pretas ganham.

5. ... P4C
6. PxP PxP
7. T3C T1B

A Torre preta já cumpriu sua missão na coluna BD; dirige-se, agora, para outro sítio, isto é, a coluna aberta TR.

8. T3R T1TR
9. T2R P5B
10. PxP PxP
11. R2B ...

Dando casa para a Torre branca.

11. ... T7T
12. R3C ...

Outra alternativa seria: 12. R2D, TxP!; 13. TxT, P6R+; 14. R2R, PxT; 15. RxP, R5B!; ganhando com facilidade.

12. ... T6T+

Para centralizar a Torre.

13. R2C T6D

Neste momento, o Rei branco não será mais capaz de parar o avanço do eventual Peão passado PR ou PB.

14. T2B P6B
15. R1B P6R
16. PxP+ RxP

As Brancas abandonam. Após 17. T8B, P7B; 18. T8R+, R6B; 19. T8B+, R7C; 20. T8C+, T6C; as Pretas ganham sem dificuldades.

Um Modelo de Tarrasch

Pretas: Thorold

DIAGRAMA 215
Brancas: Tarrasch
Jogam as Brancas.

Torneio de Manchester, 1890.

As Brancas possuem um Peão a mais e um Peão do centro, mas o ganho não é fácil, porquanto reclama conhecimento preciso destes finais.

Reuben Fine, analisando finais similares, distingue cinco etapas na manobra de ganho:

1 – Enfraquecimento dos Peões pretos, obrigando-os a avançar e deixá-los bloqueados.

2 – Limitando a ação da Torre preta, por atacar os Peões enfraquecidos.

3 – Avançando o Rei e o Peão passado geralmente até a 5ª horizontal.

4 – Colocando as Pretas em "zugswang", ameaçando marchar com o Rei ou capturar mais material.

5 Transpondo a posição para um ganho elementar.

Vejamos como Tarrasch se conduziu neste final.

1. R2B P3C

As Pretas são gentis e colaboram com o adversário, avançando seu Peão voluntariamente. Mas, 1. ..., R3D; 2. T3C,T5B+; 3. R3R,T2B; 4.T3T, P3C; 5. T3B leva, também, ao objetivo das Brancas.

2.T3T P4TR

A primeira etapa está completa: os Peões inimigos estão enfraquecidos.

3. R3R T3D
4. P4D ...

A ordem com que a segunda e a terceira etapas sejam desenvolvidas tem importância secundária, variam com a posição.

4. ... T3R+
5. R3D T8R
6.T3C! T3R

A liberdade da Torre preta está no fim: completa-se a segunda etapa.

7.T3R T3D
8.T5R T3BR
9. P4TD ...

Colocando os Peões da ala da Dama a salvo de ataques futuros da Torre preta e preparando o avanço do PD e do Rei.

9. ... T7B
10.T2R T3B
11. P4CD T8B
12.T5R T7B
13.T5CR! ...

Obrigando o retorno da Torre preta. Percebe-se, aqui, o resultado dos Peões pretos enfraquecidos.

13. ... T3B
14. P3T R3D
15. R4R T3R+
16.T5R T3B
17. P5D!! ...

As Pretas são forçadas a permitir a entrada do Rei branco. Jogando a Torre preta, com 18. T6R+, as Brancas ganham um Peão, ao passo que 17....,

P4T; 18. PxP, PxP; 19. R4D!, T5B+; 20. T4R, T3B; 21. T6R+!, TxT; 22. PxT, RxP; 23. R5B, com final de Peões ganho.

17. ...	R2D
18. T5C	R3D
19. T3C	R2R

Evitando a troca das Torres, que as Brancas ameaçavam com T3B.

20. T3BR	T3D
21. R5R	...

Agora se atingiu a segunda posição chave. A Torre preta é forçada a abandonar a 3ª horizontal e o Peão branco avança até a 6ª casa

21. ...	T1D
22. P6D+!	...

Excelente detalhe tático. Se 22. ..., TxP; 23. T7B+, RxT; 24. RxT, ganhando o final de Peões.

22. ...	R2D

A quarta etapa está, finalmente, concluída: as peças pretas foram afastadas o mais possível. Há, agora, diversos meios de ganho. Um deles é:

23. T7B+	R1B
24. T7B+	R1C
25. T2B	T1R+
26. R6B	P4CD
27. P7D	T1T
28. R7R	T2T+
29. R6D	T1T
30. T2R	

Abandonam.

Tarrasch, em seu tempo grande especialista dos finais de Torres, conduziu, de fato, este final de maneira exemplar.

A Importância da Torre na Sétima Horizontal

Nestes finais a colocação da Torre na 7ª horizontal é sobremaneira importante, pois nessa posição origina dificuldades para o adversário, ora ameaçando capturar material diretamente, ora forçando o sacrifício de material para evitar xeque perpétuo, ou ameaçando combinação de mate.

Uma Torre na 7ª é, com freqüência, compensação suficiente por um Peão e, muitas vezes, contrabalança a perda de dois Peões.

Vejamos um exemplo.

Pretas: Rubinstein

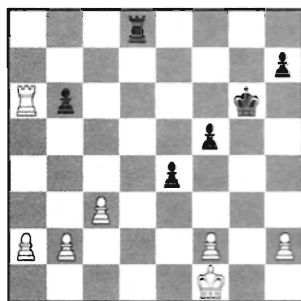



DIAGRAMA 216
Brancas: Tarrasch
Jogam as Pretas.

Torneio de San Sebastian, 1911.

No diagrama 216 as Brancas estão ameaçando adiantar seus Peões da ala da Dama, criando dois Peões passados ganhadores. As Pretas não podem, no entanto, ficar a espera dos acontecimentos, com jogo passivo. Por isso, Rubinstein procura a 7ª horizontal.

1. ... T7D!!

Entregando o PC sob xeque e ficando com a desvantagem de dois Peões, mas a posição da Torre na 7ª dá-lhe possibilidades de salvação.

2.TxP+ R4C
3. R1R ...

O convidativo avanço do PTD falha por 3. P4TD, P5B; 4. P5T, P6B; 5. R1R, T7R+; 6. R1B (6. R1D?,TxPB; 7. P6T, P6R!; 8. P7T, T7D+; 9. R1B, P7B; ganhando as Pretas), T7D; 7. R1R, T7T+; empate por xeque perpétuo.

3. ... T7B
4. T5C R5C!

Ameaçando P5B e P6B.

5. P3T+ RxP
6. TxP TxPC
7. T4B ...

Ou 7. P4T, T7T; 8. P5T, R5C; 9. T5R, R6B; etc.

7. ... TxPT
8. TxP P4T!
9. P4BD R7C!
10. T4B T7B
11. T4T R6B

O jogo de Rubinstein é, na verdade, um modelo de precisão. Se 11. ..., TxP?; 12. T2T+!, RxT; 13. RxT, R8T; 14. P5B; e as Brancas ganham.

12. R1D TxPBR
13. P5B R6R
14. TxP ...

Se 14. P6B, T3B!!; 15. P7B, T3B; com igualdade. Se 15. T4BD?, R6D!; ganhando a Torre.

14. ... R5D
Empate.

Graças ao domínio da 7ª horizontal, as Pretas conseguiram salvar uma partida, que de outro modo estaria completamente perdida.

Uma derrota salva por um Detalhe Tático

Pretas: Euwe

DIAGRAMA 217
Brancas: Botwinnik
Jogam as Brancas.

Torneio de Groninge, 1946.

As Brancas não devem trocar a Torre porque resultará um final de Peões perdido.

1. T3B	T1B
2. R3B	R2B
3. R3R	R3R
4. P4B	PxP+
5. RxP	P5B

A esperança das Pretas reside nos Peões da ala da Dama. A posição de Botwinnik é pouco agradável. Outra alternativa interessante para Euwe seria 5. ..., P4C+; e se 6. RxP, R4R!.

6. PxP	PxP
7. P4T	P3T

Aqui 7. ..., T4B foi apontado pelos críticos como lance preferível, mas Euwe acha que essa jogada conduz ao mesmo resultado da partida.

8. P5C	P4T
9. R3R!	...

Botwinnik pensou quarenta minutos nesta jogada.

9. ...	R4R
10. T2B!	P6B
11. R3D	T1D+

Euwe foi criticado por este lance, apontando alguns críticos 11. .., R5B como ganhador. Mas 11. ..., R5B; 12. R4D, T1D+; 13. RxP, T1B+; 14. R3D, TxT; 15. RxT, RxP; não ganha o final, pois 16. R3B, R4B; 17. R4D, R5C; 18. R5R, RxP; 19. R6B, R5C; 20. RxP, P5T; e ambos os lados vão a Dama, com empate.

Euwe evitou não só a troca das Torres, mas também entrou numa linha de jogo na aparência ganhadora. Um detalhe tático final, porém, derrubou suas esperanças de vitória.

12. R3R	T5D
13. TxP	TxP+
14. R3B	TxP
15. T6B!	T5B+
16. R3R	T5R+
17. R3B	R4B

A primeira vista as Brancas parecem perdidas.

18. T6B+	RxP
19. TxP+!	...

Detalhe tático, que anulou os esforços das Pretas. A partida terminou empatada, uma vez que as Pretas não podem promover seu PT.

V – Finais Diversos

Os finais, que apresentaremos nos diagramas seguintes, são igualmente instrutivos; devem, por isso, ser bem conhecidos por todos aqueles que se iniciam no jogo de xadrez.

1 – Cavalo X um Peão

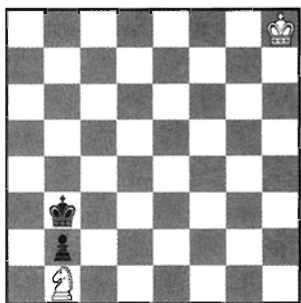



DIAGRAMA 218
Empate.

O final de Cavalo contra um Peão está empatado desde que o Cavalo possa alcançar qualquer casa na coluna do Peão e na frente dele, exceto a casa 1T.

Quando se tratar de PT, o Peão conseguirá sua promoção se estiver em 7T.

No diagrama 218, jogando as Pretas:

1. ...	R7B
2. C3T+	R6C
3. C1C	R7T
4. C2D	Empate.

Jogando as Brancas:

1. C2D+	R7B
2. C4B!	P8C=D
3. C3T+	R joga
4. CxD	Empate.

2. Cavalo X dois Peões

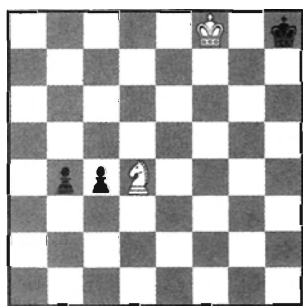



DIAGRAMA 219
Empate.

O final de Cavalo x dois Peões, em geral, empata, porque o Cavalo consegue bloquear os Peões, mesmo sendo ligados.

1. C3B!	P6C

Ou 1. ..., R2T; 2. R7R.

Ou 1. ..., P6B; 2. C4D.

2. C2D	P7C
3. C1C	R2T
4. R7B	R3T
5. R6R	...

E as Brancas capturam os Peões pretos, alcançando empate.

3 – Dois Cavalos X um Peão

Já vimos no capítulo dos mates elementares, que dois Cavalos não dão mate forçado contra Rei sozinho; mas, havendo um Peão para o lado inferior, o mate é, muitas vezes, possível.

Vejamos um exemplo.

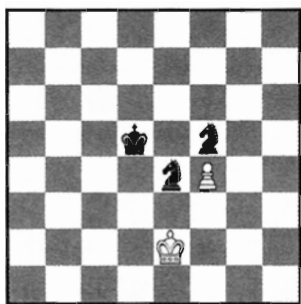



DIAGRAMA 220
As Pretas jogam e ganham.

Esta posição ocorreu na partida Znosko-Borowski x A. Seitz. Torneio de Niza, 1931.

A idéia neste final é obrigar o Rei branco a dirigir-se a uma das casas angulares, sob ação do Rei e um Cavalo apenas, ficando o outro Cavalo de 4BR bloqueando o Peão, até se atingir uma posição tal que o Rei branco fique sem movimentos, na casa angular. Aí, então, o Cavalo bloqueado vem realizar o mate.

Não existindo o Peão, o jogo estará empatado, pois com dois Cavalos não se pode dar mate forçado; os lances deixariam o Rei tolhido, com falta de movimentos.

1. ... R5B
2. R3B C3B
3. R2R R6B
4. R1D C5C
5. R2R C(5C)6R
6. R1R R6D
7. R2B C4D

Apenas este Cavalo se movimenta.

O outro permanece imóvel, bloqueando o Peão.

8. R1R C6B
9. R2B R5R
10. R1B R6B
11. R1R R6R
12. R1B C8D
13. R1R C7B
14. R1B C6D
15. R1C R7R
16. R2C C7B
17. R1C C5C

A tarefa das Pretas é árdua, mas o objetivo será alcançado.

18. R2C C (5C)6R+
19. R2T R7B
20. R3T R6B
21. R2T R5C
22. R1T R6C
23. R1C C5T!

E agora há mate em três lances.

24. P5B C6B+
25. R1T C8D
26. P6B C7B mate.

4 - Cavalo e Peão X Rei

1. ... R1B!

O correto. O Rei deve ocupar casa da mesma cor que a do Cavalo. A razão é clara: a

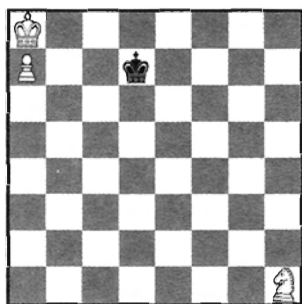



DIAGRAMA 221
As Pretas jogam e empatam.

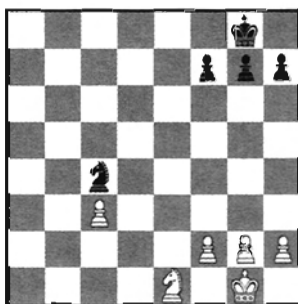



DIAGRAMA 222
As Pretas jogam, as Brancas ganham.

manobra defensiva das Pretas é conservar seu Rei nas casas 1BD-2BD. Estando o Rei preto em 1BD, casa branca, no lance seguinte deverá estar em 2BD, casa preta.

As Pretas só perderiam no caso de 2BD se encontrar dominada pelo Cavalo branco, o que não se verifica.

2. C3C	R2B
3. C4R	R1B
4. C6D+	R2B
5. C5C+	R1B

Empate.

Se 1. ....R2B?; 2. C3C, R1B; 3. C4R, R2B; 4. C6D! e as Brancas ganhariam.

5 Final de Cavalos e Peões

Nos finais de Cavalos e Peões, o lado que tiver um Peão a mais, geralmente, vence, mormente se o Peão for passado.

A posição do diagrama 222 ocorreu na partida Keres x Reshevsky: Leningrado-Moscou, 1939, e constitui instrutivo exemplo pelo procedimento ganhador.

1. ...	R1B
2. R1B	R2R
3. R2R	R3D
4. C2B	R4R
5. C3R	C7C
6. C1D	C5T

As Pretas não podem, naturalmente, trocar os Cavalos.

7. R3D	R4D
8. C3R+	R4B
9. C5B	...

Forçando fraquezas nos Peões inimigos.

9. ...	P3C
10. C6T	P4B
11. C7B	R4D
12. C5C	C4B+
13. R3R	P3T
14. C3B	P4C
15. P3C	C5R

16. C4D CxP3B
17. CxP P4T

Transforma-se, agora, a posição num final de Cavalo e três Peões x Cavalo e dois Peões, ganho para as Brancas.

18. P4B! ...

Fixando os Peões pretos. Na partida, Keres continuou com 18. C7C, P5T; 19. PxP, PxP; 20. P4B, P6T!; 21. C5B, R3R; 22. C3C, R4D; e a posição favorável do Rei preto garantiu-lhe o empate.

Vejamos a continuação ganhadora.

18. ... P5C

Ou 18. ..., PxP+; 19. RxP, C5R; 20. P4T!, C3B; 21. C7C, R3D; 22. R5B, R2R; 23. R6C, ganhando.

19. C7C R3D
20. CxP R3R
21. C7C+ R3B
22. C8R+ ...

As Brancas ganham sem dificuldades.

6 - Bispo X dois Peões

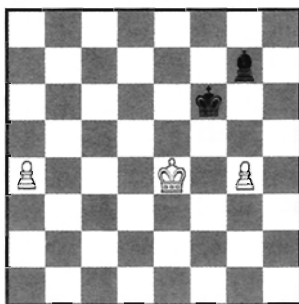



DIAGRAMA 223
As Brancas jogam e ganham.

Dois Peões podem ganhar contra Bispo, em determinadas posições. O diagrama 223 (H. Otten) é um exemplo.

1. P5T B1B

Para jogar 2. ..., B4B.

2. R5D B3T

Procurando a casa 6R.

3. P5C+!! BxP

Ou 3. ..., RxP; 4. P6T, etc.

4. R4R B5T
5. R3B! ...

E o Peão marcha para a vitória.

7 - Bispo e Peão da Torre X Rei

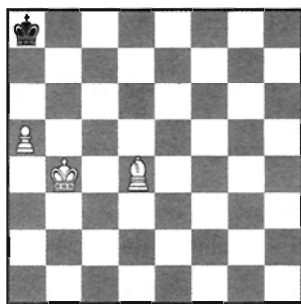



DIAGRAMA 224
Empate.

Há empate, nestes finais, quando a casa de promoção do

Peão for de cor diferente da casa por onde o Bispo marcha.

1. R5C	R2C
2. P6T+	R1T
3. R6C	R1C
4. B5R+	R1T

Empate.

8 – Bispo e Peão X Bispo

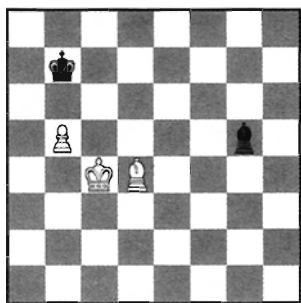



DIAGRAMA 225
Empate.

Quando o Rei preto estiver na frente do Peão, em casa de cor oposta a do Bispo inimigo, o final estará empatado.

1. R5D	B1D
2. R6D	B5T
3. R5D	B6C

Empate.

Há possibilidades de vitória, quando o Rei preto estiver atrás do Peão inimigo e afastado mais de duas horizontais.

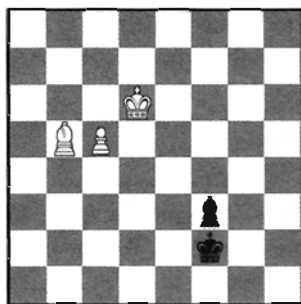



DIAGRAMA 226
As Brancas jogam e ganham.

1. B6B	B7R
2. B5D	B4C
3. B6R	R6R
4. B7D	B8B
5. P6B	R5D
6. P7B	B3T
7. R6B	R6B

8. R6C e ganham.

9 – Final de Bispos e Peões

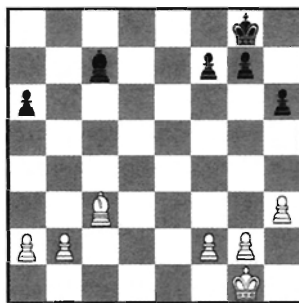



DIAGRAMA 227
As Brancas ganham.

Nos finais de Bispos e Peões, estando os Peões do mesmo lado, e havendo um Peão a mais,

este decidirá a partida. O procedimento ganhador consiste em:

1 – Centralizar Rei e Bispo.

2 – Criar um Peão passado e avançá-lo o mais possível.

3 – Quando o Bispo bloquear o Peão, forçar a troca dos Bispos.

Quando o bloqueador for o Rei preto, dirigir-se com o Rei branco para o outro lado, capturando os Peões inimigos.

1. ...	P3C
2. R1B	R1B
3. R2R	R2R
4. R3D	R3D
5. R4B	...

O Rei está, agora, centralizado.

5. ...	R3B
6. P4CD	B3C
7. P3B	B2B
8. P4TD	B3C
9. B4D	B2B
10. P5C+	PxP+
11. PxP+	R2C

O Peão passado já apareceu.

12. R5D	B1C
13. P6C	B7T
14. B5R	B8C
15. R6D	...

Entregando o Peão passado, mas indo em busca dos Peões pretos.

15. ...	RxP
16. R7R	R4B
17. RxP	R4D
18. B7C	P4T
19. RxP	...

E as Brancas ganham facilmente.

10 – Bispo Bom e Bispo Mau

Quando um Bispo é forçado a defender um número de Peões, que estão em casas da mesma cor desse Bispo, essa figura perde sua agilidade, fica tolhida em seus movimentos. Sua função reduz-se a de um simples Peão: torna-se o *Bispo mau*; o seu oponente, que conserva sua liberdade e sua mobilidade, é chamado *Bispo bom*.

Mesmo em posições com material equilibrado, ou sem grandes fraquezas, o Bispo mau pode ser uma contingência fatal.

Vejamos um bom exemplo.

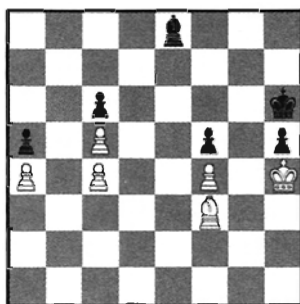



DIAGRAMA 228
As Brancas ganham.

Nesta posição (partida Schelfhout x Menchik) o Bispo preto é o Bispo mau; seu oponente é o Bispo bom.

As Pretas estão em "zugzwang", isto é, em jogando, perdem. Mas o lance pertence às Brancas. O procedimento ganhador consiste em as Brancas perderem um tempo, para que sejam as Pretas a jogar, na posição do diagrama 228. O Bispo perde um tempo, retornando à mesma casa num número ímpar de jogadas. Ora, isto acontecendo na diagonal 1D-5TR, vai permitir às Pretas repetirem seu movimento na diagonal preta 1R-4TR, voltando a posição à inicial. Assim, 1. B1D, B3C; 2. B2R, B2B; 3. B3B, B1R; mas, se a manobra se realizasse na diagonal 1TR-8TD das Brancas, apenas estas alcançariam seu objetivo pois na diagonal preta 1R-5TD, não haverá espaço para essa manobra. Assim:

1. B2C	B2D
2. B1T	B1R
3. B3B	...

Voltamos à posição do diagrama 228, tendo as Pretas o lance.

3. ...	B2D
4. BxPT	B1B

Ou 4. ..., B3R; 5. B8R, etc.

5. B8R	B2C
6. B7D	R3C
7. R3C	R3B
8. R3B	R3C
9. R3R	R3B
10. R4D	B1T
11. B8B	R2R
12. R5R	...

As Brancas ganham com facilidade.

11 – Cavalo e Peão X Bispo

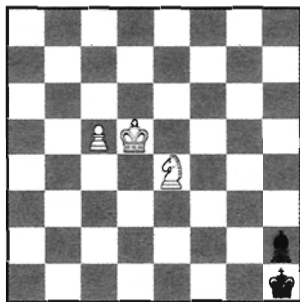



DIAGRAMA 229
As Brancas ganham.

Quando o Rei preto estiver afastado do Peão, o ganho será fácil.

Vejamos o diagrama 229 (Kosek, 1910).

1. C6D	B8C
2. P6B	B3C
3. R6R	B2B
4. R7D	B1C
5. C5C	R7C
6. C7B	R6B
7. R8B	B2T
8. C5C	B3C
9. C3T!	...

E não 9. R7C?, por 9. ..., B1D; 10. C3T, R5R; 11. C4B, R4D; com empate.

9. ...	R5R
10. C4B	B7B
11. R7D	B6C
12. C6D+	...

E o Peão vai a Dama.

12 -- Cavalo X Bispo Mau

Vimos, no diagrama 228, a fraqueza de uma posição com um Bispo mau, isto é, Peões e Bispo situados em casas da mesma cor. Contra um Cavalo, o Bispo mau é, ainda, mais fraco. Vejamos um exemplo magnífico, tirado de partida viva.

Henneberger X Nimzowitch. Torneio de Winterthur, 1931.

O ganho é arquitetado, colocando-se primeiramente o Bispo em "zugzwang", forçando a seguir a entrada do Rei preto.

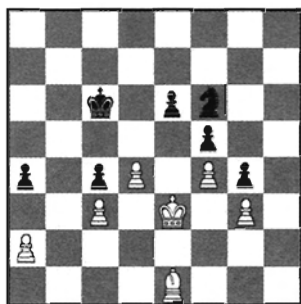



DIAGRAMA 230
As Pretas ganham.

1. ...	C5R
2. R2R	R4D
3. R3R	...

As pretas podem imobilizar completamente o Bispo, somente colocando seu Cavalo em 8CD. Se, feito o lance preto ..., C8CD, o Bispo se encontrar em 2D, as Brancas, jogando, empatam com B1R; P6T, B2D, CxB; RxC, R5R; R2R, e as Brancas, tendo a oposição, conseguem o empate. Então, as Pretas devem jogar ..., C8CD; somente com o Bispo em 1R, pois se então B2D, CxB; RxC, R5R; R2R, P6T!; agora são as Pretas que ganham a oposição! Por conseguinte, as pretas devem perder um tempo com seu Rei, isto é, movendo-o e trazendo-o à posição inicial num número ímpar de jogadas.

3. ...	R3D!
4. R2R	R3B
5. R3R	R4D

Agora voltamos à posição do terceiro lance, cabendo o lance às Brancas.

6. R2R C3D

O Cavalo dirige-se à casa chave.

7. R3R C4C
8. B2D C6T
9. B1B ...

Evitando a continuação, que se inicia com 9. B1R, C8C; 10. B2D, CxB; que, como vimos, dá vitória às Pretas.

9. ... C8C
10. B2C P6T
11. B1T ...

Imobilizado o Bispo, trará em cena o Rei preto.

11. ... R3D
12. R2R R3B
13. R1D ...

O Cavalo está perdido; mas Nimzowitch tem bem calculada toda a seqüência seguinte.

13. ... R4D
14. R2B R5R
15. RxC R6B
16. B2C PxB!!

E não 16. ..., RxP?; por 17. BxP, R6B; 18. B5B!, P6C; 19. P4T, P7C; 20. P5D! e as Brancas ganham!

17. P4T RxP
18. P5T R7T
19. P6T P6C
20. P7T P7C
21. P8T=D P8C=D+
22. RxP D7C+!!

Nimzowitch estava inspirado, sem dúvida.

23. DxD+ RxD
24. R3T R6B
25. R4C RxP
26. RxP R6R
27. P5D PxP+
28. RxP P5B

E as Brancas abandonaram. Uma obra-prima de Nimzowitch. Excelente e magistral exemplo de cálculo preciso.

13 – Torre X Bispo

De uma maneira geral, há empate nos finais de Torre contra Bispo. Haverá, porém, ganho se o Rei preto estiver em casa angular da mesma cor de seu Bispo, ou se estiver no centro das horizontais extremas (colunas BD, D, R e BR), tendo as Brancas a oposição.

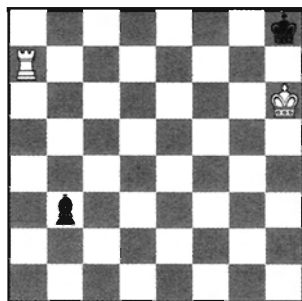



DIAGRAMA 231
As Brancas jogam. Empate.

O Rei preto está no ângulo certo, isto é, em casa angular de cor diferente da do Bispo.

1.T8T+ B1C

Empate.

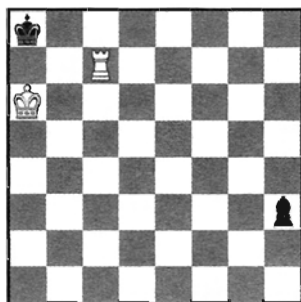



DIAGRAMA 232
As Brancas ganham.

O Rei preto está no ângulo errado. Deve, pois, perder.

1. ...	R1C
2. R6C	B5C
3.T7TR	B3R
4.T7R	B5C
5.T8R+	B1B
6.T8TR	R1T
7.TxB mate.	

Final de Kling e Horwitz, 1891.

O Rei preto está em casa central na margem do tabuleiro, em oposição ao Rei branco. A idéia de ganho é obter um tempo, ameaçando mate e o Bispo.

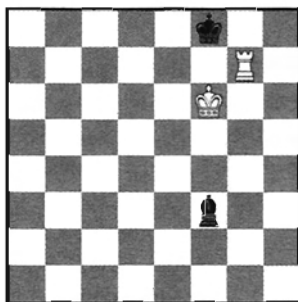



DIAGRAMA 233
As Brancas jogam e ganham.

1.T3C B5R

As alternativas são:

a) 1. ..., B4D; 2.T3D!
b) 1. ..., B2C; 2.T3C!
c) 1. ..., B1T; 2.T3C!
d) 1. ..., B3B; 2.T3BD!
e) 1. ..., B8T; 2.T3TR!

E, em todas elas, a Torre branca atinge a 8ª horizontal, ganhando as Brancas.

2.T3R	B7C!
3.T2R	B6B
4.T2BR!	B3B
5.T2BD	B2D
6.T2CD!	B3B
7.T8C+	B1R
8.T8T	R1C
9.TxB+	R2T
10.T8BR	R3T
11.T8T mate.	

14 – Torre X Cavalo

O final de Torre x Cavalo em geral resulta em empate. Entretanto, as Pretas devem permanecer no centro da margem do tabuleiro, porque todos

os casos de ganho ocorrem com o Rei em casa angular.

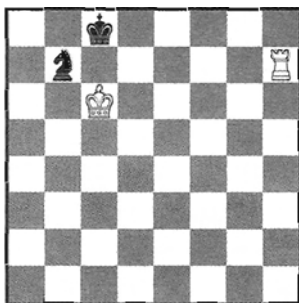



DIAGRAMA 234
As Pretas jogam e empatam.

1. ... C1D+
2. R6D C2C+
3. R5D C1D

As Brancas nada podem fazer.

4.T8T R2D

Ou 4.T7R, C2C. As Brancas não podem ameaçar mate, nem obrigar o Rei preto a dirigir-se à casa angular. O resultado é empate.

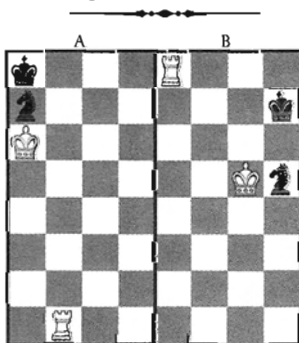



DIAGRAMA 235
A – As Brancas jogam e ganham.
As Pretas jogam e empatam.
B – As Brancas ganham.

As Brancas com o lance vencem.

1. R6C! R1C

Ou 1. ..., C1B+; 2. R7B, C2T; 3.T8C mate.

2.T2C!! C1B+
3. R6B+desc. R1T

Ou 3. ..., R2T; 4. R7B 4. R7B e mate em dois lances.

Jogando as Pretas há empate.

1. ... C1B
2.T2C ...

Não há nada melhor. Se 2. T7C, C3D; 3. T7D, C1B; 4. T8D, R1C, etc.

2. ... C2R!!

E não 2. ..., C2T?; 3. R6C, como acima e nem 2. ..., C3D; 3. R6C.

3. R6C R1C
4. R5B+desc. R2B

Empate.

DIAGRAMA 235-B

Para as Brancas ganharem o final de Torre x Cavalo, deverão usar um, ou mais, dos três estratagemas:

1 – Ameaçando mates.

2 – Obrigando o Cavalo a situar-se em posições sem a defesa do Rei preto.

3 – Colocando o Cavalo em "zugzwang" e capturando-o.

No exemplo do diagrama 235-B encontramos os três estratagemas.

1. ...	C2C

Se 1. ..., C6C; 2.T1R, R2C; 3. R4C, ganhando o Cavalo.

2.T7R	R1C
3. R6C	R1T
4.T7T!	C1R

Se 4. ..., C3R; 5. T8T+, 5.T8T, com mate no próximo.

15 - Dama X um Peão

DIAGRAMA 236
As Brancas jogam e ganham.

A idéia ganhadora é forçar o Rei preto a ocupar a casa 8R, na frente do seu Peão, dando tempo ao Rei branco de se aproximar.

1. D7B+	R7C

Se 1. .... R8R; 2. R6B, etc.

2. D6R	R7B
3. D5B+	R7C
4. D4R+	R7B
5. D4B+	R7C
6. D3R	R8B
7. D3B+!	...

Posição crucial.

7. ...	R8R

Agora este lance foi obrigado.

8. R6B	R7D
9. D2B	R8D
10. D4D+	R7B
11. D3R	R8D
12. D3D+!	R8R
13. R5D	R7B
14. D2D	...

A manobra é sempre a mesma.

14. ...	R8B
15. D4B+	R7C
16. D3R	R8B
17. D3B+!	R8R
18. R4R	R7D
19. D3D+	R8R
20. R3B	R8B
21. DxP+	R8C
22. D2C mate.	

Um simples Peão sustentando uma luta de 22 lances contra uma Dama!

Contra o PB, ou o PT, essa manobra em zigue-zague não alcançaria êxito, pois as Pretas dispõem de posição de empate.

Os dois diagramas seguintes nos mostrarão esses casos.

DIAGRAMA 237A

1. D3C+	R8T!

As Brancas não podem tomar o Peão, nem ganhar tempo necessário para a aproxi-

mação do Rei branco. Há, pois, empate.

DIAGRAMA 237B

1. D3C+ R8T!

As Brancas, para evitar o empate, devem dar lance ao Rei inimigo. Não podem, portanto, aproximar seu Rei. O resultado é empate.

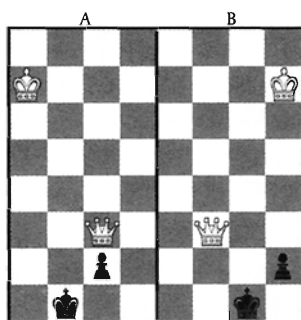



DIAGRAMA 237
Empate

16 – Dama X Torre

A Dama vence contra Torre embora o processo ganhador seja, por vezes, muito difícil. A idéia básica das Brancas (lado que tem a Dama) é forçar as Pretas a uma posição de "zugzwang". As Pretas têm possibilidades de empate se mantiverem sua Torre perto do Rei e evitando, desta forma, que um xeque de Dama possa capturar a Torre.

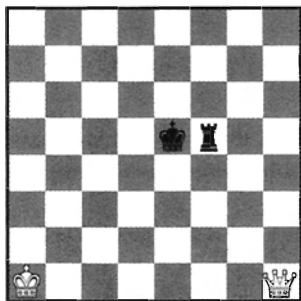



DIAGRAMA 238
As Brancas ganham.

No diagrama 238 (Berger), as Pretas, para conservar sua Torre perto do Rei, são forçadas a procurar a margem do tabuleiro, onde a posição de "zugzwang" será inevitável.

1. R2C T5B
2. R3B T5R
3. R3D T5D+
4. R3R T4D
5. D2T+ R4B
6. D4B+ R3R

O Rei preto começa a afastar-se de sua melhor posição, isto é, do centro.

7. R4R T3D
8. D5B+ R2R
9. R5R T2D
10. D6B+ R1R
11. D8T+! ...

E não 11. R6R?? por 11. ..., T3D+!; 12. RxT, e "pat". A esperança das Pretas, no final de Dama x Torre, é conseguir uma dessas posições.

11. ... R2B
12. D7T+ R1R
13. D8C+ R2R
14. D8BD ...

Agora, Rei e Torre das Pretas devem separar-se.

14. ... T8D

Se 14. ..., T1D; 15. D6R+, R1B; 16. R6B, com mate inevitável.

Se 14. ..., T2T; 15. D5B+, ganhando a Torre.

15. D5B+ R2D
16. D5C+ R1D
17. D5T+ R1B
18. D3B+ R2D
19. D4C R2B
20. D4B+ R1D
21. R6R T8R+
22. R6D T8D+
23. R6B T7D
24. D5B ...

E as Pretas não podem evitar as ameaças D8B mate ou D5T+ ganhando a Torre.

Este antigo exemplo de Philidor (1782) ilustra as oportunidades de empate das Pretas.

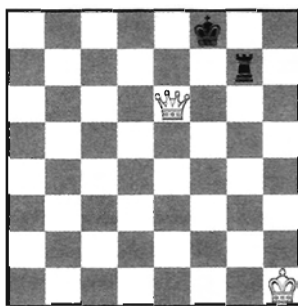



DIAGRAMA 239
As Pretas jogam e empatam.

1. ... T2T+
2. R2C T2C+
3. R3B T2B+
4. R4C T2C+
5. R5B ...

As Brancas procuram a casa 6BR para seu Rei; com isso, pretendem esgotar os xeques da Torre.

5. ... T2B+
6. R6C T2C+
7. R6B T3C+!
8. RxT Empate!

VI – REGRAS PARA O FINAL

Do excelente *Basic Chess Endings*, de Reuben Fine, data venia, extraímos as quinze regras seguintes recomendadas para os finais:

1. Peões dobrados, isolados ou bloqueados são fracos. Devem ser evitados!

2. Peões passados devem avançar o mais rapidamente possível.

3. O jogador que tiver um ou dois Peões a mais, deverá trocar peças mas não Peões.

4. O jogador, que tiver um ou dois Peões a menos, deverá trocar Peões mas não peças.

5. O jogador, que tiver uma vantagem, não deverá abandonar todos os Peões de uma ala.

6. Com um Peão a mais, a partida, em 99 casos sobre 100, estará empatada, uma vez que haja Peões somente numa das alas do tabuleiro.

7. Os finais mais fáceis de ganho são os finais puros de Peões.

8. Os finais mais fáceis de empate são aqueles com Bispos de cores diferentes.

9. O Rei é uma peça forte. É mister usá-lo!

10. Não coloque Peões nas casas da cor de seu Bispo.

11. Os Bispos são melhores do que os Cavalos em todas as posições, exceto em posições bloqueadas.

12. Dois Bispos contra Bispo e Cavalo constituem vantagem apreciável.

13. Peões passados devem ser bloqueados pelo Rei.

14. Uma Torre na sétima horizontal é compensação suficiente por um Peão a menos.

15. As Torres devem situar-se por detrás dos Peões passados.

CAPÍTULO
III

ELEMENTOS DE COMBINAÇÃO

ELEMENTOS DE COMBINAÇÃO

Já sabemos que nenhuma dependência existe no xadrez, a não ser, é claro, aquela das leis do jogo. A única exceção é a obrigação de livrar o Rei de um xeque; porém, afora essa eventualidade, goza o enxadrista de liberdade para orientar o jogo à sua vontade.

Daí ser vantajosa a limitação das jogadas do adversário e o meio para consegui-la é a combinação, que desempenha papel básico no xadrez. Sua finalidade é reduzir as determinações do adversário, restringindo-lhe as respostas e obrigando-o a realizar lances únicos ou praticamente forçados. Conseguir, enfim, seja um ataque direto de mate, seja uma vantagem material suficiente para o ganho.

Devemos distinguir na combinação dois elementos indispensáveis: a percepção do momento apropriado para sua realização, como fruto de uma melhor posição ou de um equívoco do adversário, e sua realização, que exige segurança, precisão e habilidade na condução do jogo para bem explorar a circunstância favorável.

Quanto mais desenvolvidas essas duas qualidades, mais se aproxima o enxadrista do jogo dos mestres.

JOGO DE POSIÇÃO E JOGO DE COMBINAÇÃO

A combinação surge como conseqüência lógica de uma melhor distribuição de peças, a qual é atingida graças ao desenvolvimento de um jogo posicional.

Jogo de Posição, ou *jogo posicional*, por sua vez, é aquele em que se procura alcançar, para as peças, uma boa colocação; e, uma vez obtida, a melhor maneira de utilizá-la.

Na partida posicional deve-se trabalhar para a criação de debilidades nas peças e no campo do inimigo, aproveitando-as com vantagem máxima.

De posse de uma primazia posicional, mister se faz procurar o jogo de combinação; então, a partida se concentra dentro de limites definidos; e, por conseguinte, de um número limitado de jogadas. É muito comum, nessa ocasião, uma sucessão de movimentos forçados: que obrigam o adversário a uma resposta determinada em conformidade com o caso.

O jogo de posição é primordial; a combinação é secundária. O jogo de combinação não é, pois, como muitos erroneamente julgam, a antítese do jogo posicional, senão seu complemento, seu aliado.

O jogo de combinação, sem dúvida, é mais brilhante do que o jogo posicional. Porém, é lei enxadrística (segundo Max Euwe), que não se pode combinar com êxito uma vez que se não efetue, previamente, um bom jogo posicional.

CONCEITOS DE ESTRATÉGIA, TÉCNICA E TÁTICA

Relacionados com o jogo posicional e o jogo de combinação estão os conceitos de estratégia, técnica e tática enxadrísticas.

Estratégia é divisar uma debilidade, ou distingui-la à medida que se vai formando.

Técnica é a exploração da debilidade.

Tática é a procura, o descobrimento e a execução da combinação.

Estratégia e técnica dizem respeito ao jogo posicional, enquanto a tática tem relação com o jogo de combinação.

A estratégia e a tática requerem talento acima de tudo; a técnica exige constância e tenacidade.

Imperam, nas combinações, os sacrifícios de peças, que muitas vezes são feitos não para conseguir o mate imediato, ou ganho material, mas para obter, simplesmente, uma vantagem posicional. Estes casos de combinações são os mais difíceis para os principiantes.

Aqui nos limitaremos a apresentar os elementos de combinação, que ocorrem com mais freqüência na prática e, apenas, as combinações diretas; as combinações de mate e as manobras que conduzem a uma decisão clara no desenvolvimento de uma partida. Seu estudo e conhecimento permitem ao principiante uma grande economia no tempo e no esforço mental, que ele desenvolve na análise de uma partida

Procuraremos apresentar as possibilidades de combinação em grupos ou temas, obedecendo, o mais possível, a uma tentativa de sistematização. Essa subdivisão em temas, embora incompleta e

imperfeita, torna-se, na prática, mais fácil e amena para o estudo dos principiantes.

I – Ganho de Peças

Capturando-se as peças inimigas vai-se, paulatinamente, reduzindo o potencial adversário. A supremacia material acaba originando, também, na maioria das vezes, supremacia de posição e ambos esses fatores irão obrigar o adversário, duplamente inferiorizado, a render-se, sem apelação.

Se um dos jogadores possui mais peças que outro, salvo raros casos, deve ganhar a partida.

Os meios para ganhar peças inimigas, ou para ganhar material, são numerosos, porém seus princípios fundamentais podem ser reduzidos a seis. São eles:

1. Princípio do Rei em perigo.
2. Princípio da peça imóvel.
3. Princípio da peça sobrecarregada.
4. Princípio do ataque simultâneo.
5. Princípio da peça sem defesa.
6. Princípio da promoção do Peão.

1. Princípio do Rei em Perigo

O Rei em perigo, sob múltiplas ameaças, escapa, muitas vezes, ao mate, entregando material, seja para abrir caminho para sua fuga, seja para distrair peças atacantes, ou mesmo destruí-las, embora sacrificando peças de maior valor.

Vejamos alguns exemplos elementares, que ilustram este princípio.

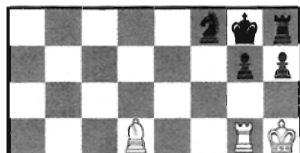



DIAGRAMA 240
As Brancas ganham material.

O Bispo branco deu xeque ao Rei preto, que, para escapar ao mate, precisa entregar uma peça.

1. ...	C3R
2. BxC+	R1B

O Rei preto conseguiu uma casa de fuga, mas entregando material.

DIAGRAMA 241
As Brancas ganham material.

1. C7B+ DxC
2.TxD ...

As Pretas evitaram o mate, entregando a Dama pelo Cavalo inimigo.

Outros exemplos deste tema serão vistos nas páginas seguintes.

2. Princípio da Peça Imóvel

Atuando sobre uma peça inimiga imobilizada (por bloqueio ou por pregadura) um número de peças atacantes maior que o número de peças que a defendem, essa peça imobilizada poderá ser capturada.

Exemplos:

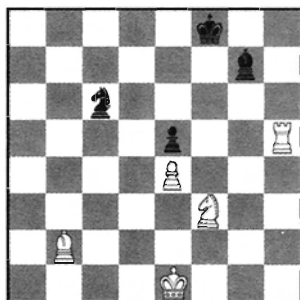



DIAGRAMA 242
As Brancas ganham o PR inimigo.

Na posição do diagrama 242, o Peão preto está imobilizado, por se encontrar bloqueado pelo Peão branco.

Convergem no P4R preto três ataques: Cavalo, Bispo e Torre das Brancas, enquanto suas defesas são apenas duas: Cavalo e Bispo.

As capturas se sucedem:

1. CxP CxC
2. BxC BxB
3.TxB ...

As Brancas ganharam um Peão.

Se o Peão preto estivesse defendido por outro Peão, é claro que as Brancas não iriam capturá-lo. Esses ganhos de peças são possíveis, quando as peças trocadas são do mesmo valor.

Captura de Peças Defendidas

Nas capturas de peças defendidas há uma regra fácil, servindo de guia para o raciocínio dos principiantes.

Regra Geral:

a) Para se ganhar uma peça defendida, deve-se ter, no mínimo, uma peça de ataque a mais que as peças de defesa. Assim, no exemplo anterior, as Brancas possuíam três peças de

ataque contra duas da defesa; por isso, ganharam o Peão.

b) Para a defesa de uma peça, basta ter um número de peças defensivas igual ao número de peças atacantes.

No diagrama anterior se existisse mais uma peça preta de defesa, por exemplo uma Torre em 2R, teríamos três peças atacantes contra três peças defensivas.

Insistindo as Brancas nas capturas:

1. CxP	CxC
2. BxC	BxB
3. TxB	TxT

As Pretas ganhariam uma Torre em troca do Peão.

Cumpre notar que essas regras dizem respeito apenas aos casos em que as peças trocadas são do mesmo valor.

Um Peão estando defendido tão somente por outro Peão anula diversos ataques de peças contrárias.

Exemplo:

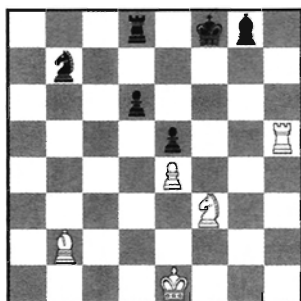



DIAGRAMA 243

No diagrama 243, três peças brancas, Cavalo, Bispo e Torre, convergem sobre o Peão preto, que se acha defendido por outro Peão. As Brancas, sem dúvida, não irão capturá-lo, pois:

1. CxP	PxC
2. BxP	...

As Brancas ganhariam os dois Peões, mas perderiam o Cavalo.

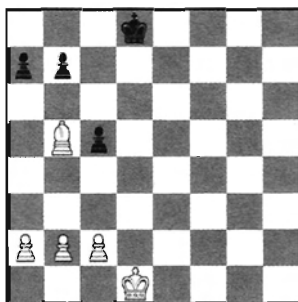



DIAGRAMA 244
Jogam as Pretas.

1. ...	P3T
2. B4T?	...

Um erro. As Brancas deveriam jogar 2. B4B ou 2. B3D.

3. ...	P4C
4. B3C	P5B

Este é um caso interessante de ganho de peça imobilizada. O Bispo encontra-se defendido por dois Peões, P2T e P2B, e atacado apenas por um Peão inimigo.

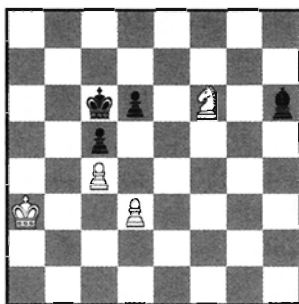



DIAGRAMA 245
Jogam as Pretas.

1. ...	B2C
2. C5T?	B4R

Produz-se interessante posição de bloqueio do Cavalo, que se comporta, agora, como peça imóvel. O Rei preto irá capturá-lo.

3. R3C	R2D
4. R2B	R3R
5. R2D	R4B
6. R3R	R5C

As Pretas ganham o Cavalo e a partida.

Peça Pregada

A pregadura de uma peça por outra de menor valor determina o ganho da peça pregada; conseqüentemente, esta não se pode movimentar, pois daria motivo a uma perda maior.

Exemplo.

As Brancas acabaram de jogar B5B, pregando a Dama preta, que não pode fugir à pregadura sem deixar seu Rei em xeque. Graças à pregadura, as Brancas ganham material.

DIAGRAMA 246
Pregadura de uma peça.

Exemplos outros de prega-duras serão dados no capítulo respectivo.

3. Princípio da Peça Sobrecarregada

Peça sobrecarregada é toda aquela que desempenha mais de uma ação. Por exemplo uma peça que defende, ao mesmo tempo, duas ou mais peças. Obrigando-se essa peça sobrecarregada a movimentar-se, desfaz-se a harmonia defensiva; daí poderá resultar a perda de material.

A sobrecarga, no xadrez, conduz à "débâcle", exatamente como na vida real.

Exemplos:

Exemplo elementar que ilustra o tema. O Bispo preto é uma peça sobrecarregada, defendendo, simultaneamente, seus dois Peões; não pode, pois, sair da casa que ocupa. As Brancas jogando 1. R6B atacam a peça sobrecarregada, que é obrigada a movimentar-se para não ser capturada, e, em conseqüência, perdem as Pretas um Peão.

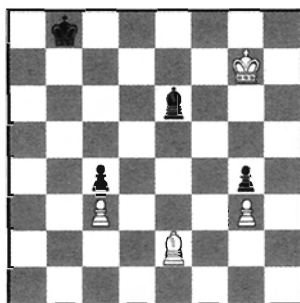



DIAGRAMA 247
O Bispo preto é uma peça sobrecarregada.

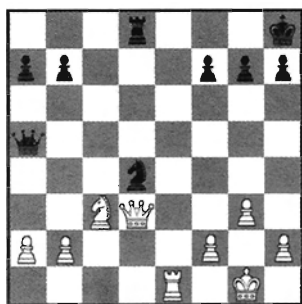



DIAGRAMA 248
A Torre preta é uma peça sobrecarregada.

A Torre preta tem duas funções: a defesa do Cavalo de 5D e a defesa do mate com T8R das Brancas.

As Brancas jogam 1. DxC! e as Pretas não podem responder com 1. ..., TxD por causa de 2. T8R mate. Trata-se de um caso de exploração de peça sobrecarregada, resultando no ganho de uma peça para as Brancas.

O Cavalo preto é uma peça sobrecarregada: defende a Torre de 2CD e evita a entrada do Bispo branco em 6R.

As Brancas exploram essa situação com 1. TxT!, ganhando uma peça, pois se 1. ..., CxT; 2. B6R, cravando a Dama.

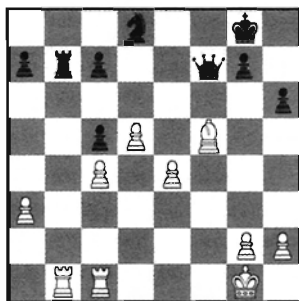
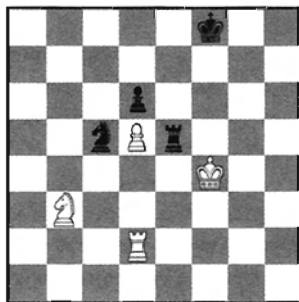



DIAGRAMA 249
O Cavalo preto é uma peça sobrecarregada.

O Peão preto defende duas peças.

Com 1. CxC as Brancas ganham uma peça, pois se 1. ..., PxC; 2. RxT.

DIAGRAMA 250
O Peão preto é uma peça sobrecarregada.

4. Princípio do Ataque Simultâneo

Em xadrez, joga-se uma peça de cada vez. Logo, uma peça atacando simultaneamente duas ou mais peças pode determinar a captura de uma delas.

Esse meio de ganhar peças tem ainda mais força desde que uma das peças atacadas seja o próprio Rei.

Exemplos:

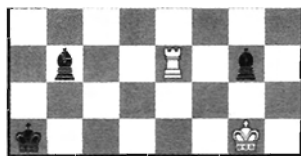



DIAGRAMA 251
A Torre branca ataca duas peças simultaneamente.

As Brancas acabaram de jogar T3R, atacando, ao mesmo tempo, os dois Bispos inimigos. Um deles será salvo, mas o outro será capturado pela Torre.

Trata-se de um caso elementar de ataque simultâneo a duas peças contrárias.

1. D8T? ...

DIAGRAMA 252
Jogam as Brancas.

Uma jogada irrefletida, que faz perder a Dama.

1. ... B2B+

Atacando, simultaneamente, o Rei e a Dama.

2. R joga TxD

As Pretas ganharam a Dama.

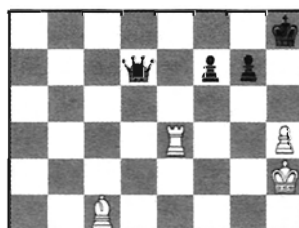



DIAGRAMA 253
Jogam as Brancas.

1.P6T PxP?

Abrindo a grande diagonal preta.

2.T5D+desc. R joga
3.TxD ...

O xeque descoberto é freqüentemente usado para o ganho de peças.

DIAGRAMA 254
Jogam as Brancas e ganham.

1. B6B! ...

Ameaçando mate com TxP+ e DxP.

1. ... DxD
2.TxP+ R1T
3.TxP+desc. ...

E dá-se interessante caso de ataque simultâneo ao Rei e demais peças.

3. ... R1C
4.T7C+ R1T
5.TxB+desc. R1C
6.T7C+ R1T
7.T5C+desc. R2T
8.TxD R3C
9.T3T RxB
10.TxP+ ...

As Brancas ganham. Este final ocorreu na partida C. Torre x E. Lasker, Moscou, 1925.

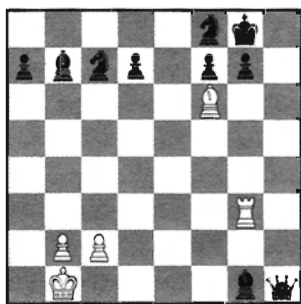



DIAGRAMA 255
Jogam as Brancas e ganham.

Repete-se, aqui, a mesma idéia do diagrama anterior.

1.TxP+ R1T
2.TxP+desc. R1C
3.T7C+ R1T
4.TxP+desc. R1C
5.T7C+ R1T
6.TxC+desc. R1C
7.T7C+ R1T
8.TxB2C+ desc. R1C
9.T7C+ R1T
10.TxP+desc. R1C
11.T7C+ R1T
12.TxB+desc. R2T
13.TxD+ ...

Verdadeira devastação! Este exemplo mostra, suficientemente, a força do Bispo e Torre nessas posições, atacando, simultaneamente, várias peças.

5. Princípio da Peça sem Defesa

É evidente que uma peça sem defesa e diretamente atacada poderá ser capturada com facilidade.

Os casos interessantes, porém, são aqueles em que se manobra para deixar uma peça adversária sem defesa.

O princípio da peça sem defesa freqüentemente se alia ao princípio do ataque simultâneo, no ganho de peças.

Exemplos:

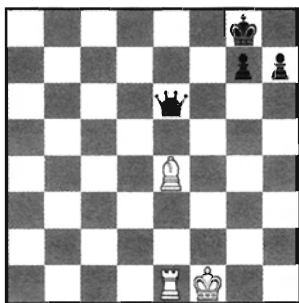



DIAGRAMA 256
Jogam as Brancas e ganham a Dama preta.

O Bispo branco intercepta a ação da Torre sobre a Dama inimiga, que não está defendida. Há, porém, uma manobra que permite o ganho dessa peça.

1. BxP+!	RxB
2. TxD	...

As Brancas ganharam uma peça valiosa. Se as Pretas jogassem, em vez de 1. ..., RxB, o lance 1. ..., R2B, defendendo a Dama, o segundo lance das Brancas seria 2. B8C+!

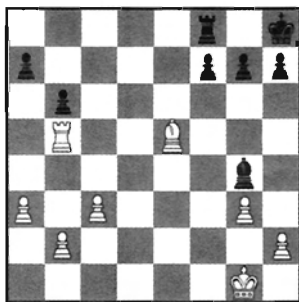



DIAGRAMA 257
Jogam as Brancas e ganham um Peão.

A posição do Bispo preto indefeso permite o ganho de um Peão.

1. BxP+!	RxB
2. T5C+	R1T
3. TxB	...

As Brancas ganharam um Peão.

Nestes últimos exemplos, a peça estava sem defesa alguma. Veremos, a seguir, casos em que existe defesa, mas que é suprimida ou desviada, deixando a peça sem proteção.

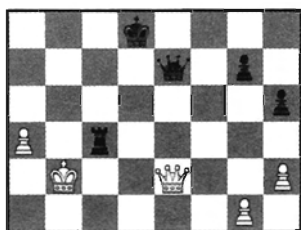



DIAGRAMA 258
Jogam as Brancas e ganham a Torre preta.

A Torre preta está atacada pelo Rei branco, porém tem a defesa da Dama. Neutralizada essa defesa, a Torre poderá ser capturada.

1. DxD+ RxD
2. RxT ...

As Brancas ganharam uma peça.

DIAGRAMA 259
As Brancas ganham material.

A Dama preta está defendida pela Torre. Mas essa defesa pode ser desviada.

1. T8B+! TxT
2. DxD ...

As Brancas entregaram a Torre, porém capturaram a Dama inimiga. Logo, ganharam material.

6. Princípio da Promoção do Peão

O lado que promove um Peão ganha extraordinariamente em poder; daí o adversário precisar impedir a promoção, quer capturando o Peão, quer bloqueando seu avanço.

O Peão estando defendido na casa de promoção, sua captura determinará o ganho da que o tomou.

Quando bloqueado, um ataque à peça bloqueadora determinará sua retirada ou sua captura.

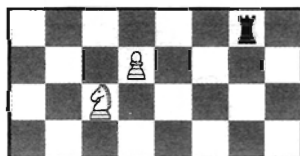



DIAGRAMA 260
As Brancas ganham material.

Em ambos os casos, ganha-se material.

Exemplos:

1. P8D=D TxD
2. CxT ...

As brancas ganharam uma Torre.

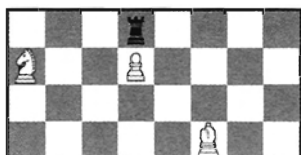



DIAGRAMA 261
As Brancas ganham material.

A Torre preta bloqueia o Peão branco.

1. C6B ...

Agora as Pretas retiram a Torre e segue:

1. ... T1TD
2. P8D=D TxD
3. CxT ...

As Brancas ganharam a Torre inimiga.

Outros exemplos de promoção do Peão serão vistos no capítulo respectivo.

Nos temas seguintes encontrar-se-ão, a cada passo, exemplos de ganhos de peças, com aplicação dos seis princípios estudados.

II – Pregaduras

Peça pregada é aquela que ameaçada por outra inimiga não pode, contudo, mover-se, sem determinar dificuldades maiores. As pregaduras de peças brindam combinações diversas e de grande beleza.

Vejamos alguns exemplos.

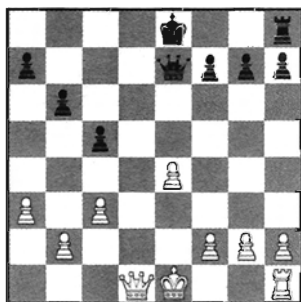



DIAGRAMA 262
Jogam as Brancas.

1. O-O DxP?
2. T1R ...

A Dama preta está pregada. Não pode sair dessa coluna, por deixar o Rei em xeque. A Dama será, pois, capturada ou trocada pela Torre.

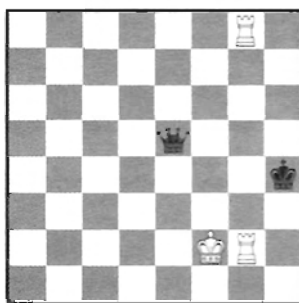



DIAGRAMA 263
Jogam as Brancas e ganham.

1. T8T+ DxT
2. T2T+ ...

O Rei está pregado. Seu movimento permitirá a captura da Dama.

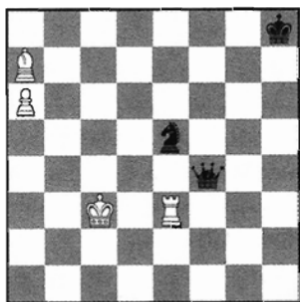



DIAGRAMA 264
Jogam as Brancas.

1.TxC	DxT?
2. B4D	...

Pregadura da Dama.

2. ...	DxB+
3. RxD	...

As Brancas ganham com a promoção do Peão.

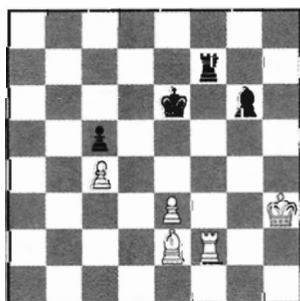



DIAGRAMA 265
Jogam as Brancas.

1. B4C+	B4B?
2.TxB!	TxT
3. P4R	R3B
4. PxT	...

A pregadura da Torre, nesse exemplo, é muito instrutiva.

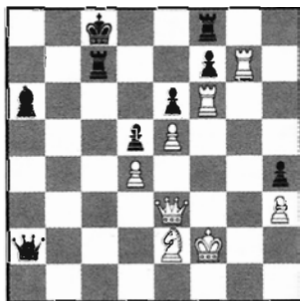



DIAGRAMA 266
Brancas: Chatard
Jogam as Brancas.

O Cavalo branco está pregado pela Dama preta. Há ainda a ameaça de T7B, reforçando o ataque sobre o Cavalo branco.

As Brancas tomam providências e seu primeiro lance parece muito inocente.

1.T1C!	BxC
2. DxB	T7B

As Brancas parecem perdidas.

3.T1BD!	...

Agora a Torre preta é que ficou pregada. Sobre essa peça convergem duas brancas, a Dama e a Torre, ameaçando capturá-la.

Ainda, a Torre preta não pode deslocar-se pela ameaça das Brancas DxD.

Verdadeiro dueto de pregadura contra pregadura, ou melhor ainda, de "caçador caçado".

III – Promoções

O Peão, chegando à oitava casa de uma coluna, transformar-se-á imediata e obrigatoriamente em peça de valor superior (Dama, Torre, Bispo ou Cavalo). É claro que a promoção a Dama é a preferida, em conseqüência de ser a peça de maior valor. Há, porém, posições em que a promoção do Peão a peça de valor inferior à Dama é mais vantajosa e até decisiva.

Exemplos:

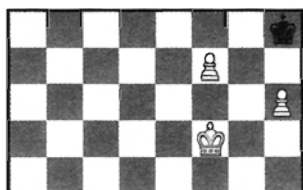



DIAGRAMA 267
Jogam as Brancas e ganham.

1. P8B=D+ R2T
2. D7C mate

Caso elementar.

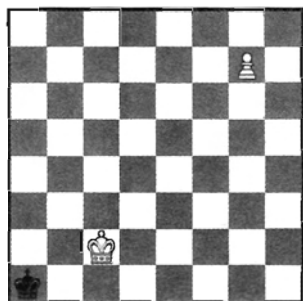



DIAGRAMA 268
Jogam as Brancas e ganham.

A promoção do Peão a Dama daria empate, pois o Rei preto ficaria sem movimento. A solução é:

1. P8C=T! R7T
2. T8T mate

DIAGRAMA 269
Jogam as Brancas e empatam.

As Pretas estão ameaçando mate em dois lances, com 1. ..., D3C+; 2. R8T, D2C mate.

A promoção do Peão a Dama não evitaria essa ameaça.

1. P8D=C+! R joga
2. CxD Empate

Autor: O. G. D'Agostini

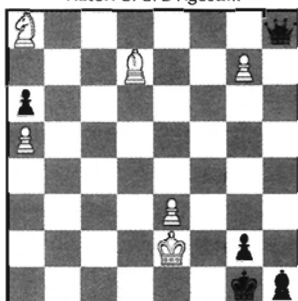



DIAGRAMA 270
Jogam as Brancas e ganham.

O primeiro lance é fácil de encontrar: 1. PxD, mas que promoção realizar? Se for Dama ou Torre a partida estará empatada, pois as Pretas ficarão sem movimentos.

A promoção a Cavalo, contudo, dará a vitória às Pretas, com 1. ..., R7T; e 2. ..., P8C=D.

É necessária outra promoção.

1. PxD=B! R7T
2. B5R+ R8C

Novamente as Pretas estão sem movimentos.

3. B5C! PxB
4. C7B P5C
5. C6R P6C
6. C5C P7C
7. C3T mate.

IV – Ataque Duplo do Cavalo ao Rei e à Dama

O salto do Cavalo torna-se perigoso quando permite atacar duas peças ao mesmo tempo, como o Rei e a Dama. O Rei livra-se do xeque, mas, em compensação, a Dama é capturada.
Exemplos:

DIAGRAMA 271
Jogam as Brancas.

1. BxP+ RxB?
2. C5R+ ...

As Brancas ganham a Dama inimiga.

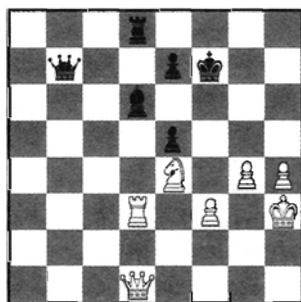



DIAGRAMA 272
Jogam as Brancas.

1. TxB! PxT
2. DxP! TxD
3. CxT+ ...

As Brancas ganham a partida.

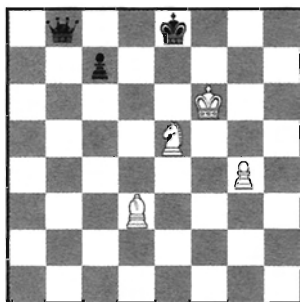



DIAGRAMA 273
Jogam as Brancas.

1. B6C+ R1D
2. C6B+ ...

Ganhando a Dama e a partida, visto que o Peão branco vai a Dama.

Se 1. ..., R1B; 2. C7D+, ganhando a Dama, do mesmo modo.

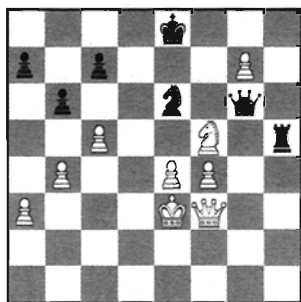



DIAGRAMA 274
Jogam as Brancas e ganham.

A manobra final do duplo de Cavalo proporciona lances de grande beleza.

1. DxT! DxD
2. P8C=D+ R2R
3. DxC+! RxD
4. C7C+ R joga
5. CxD ...

As Brancas ganham.

V – Ataque Duplo de Peão ("Garfo")

O Peão, que constitui a unidade de menor valor, ao atacar uma peça inimiga força, porém, sua retirada. O "garfo" é um ataque de Peão a duas peças adversárias ao mesmo tempo. Uma poderá safar-se, mas a outra será capturada.

Exemplos:

1. P3B ...

O Peão branco deu um "garfo". As Pretas livrarão a Torre do ataque, mas o Cavalo será capturado.

DIAGRAMA 275
As Brancas ganham material.

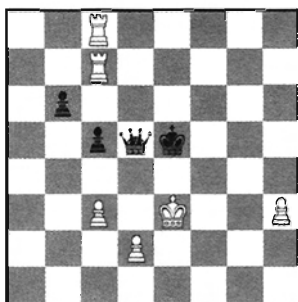



DIAGRAMA 276
Jogam as Brancas e ganham.

O "garfo" será o broche final da combinação seguinte:

1.TxP!	PxT
2.TxP!	DxT
3. P4D+	R4D
4. PxD	RxP
5. P4T	...

E as Brancas ganham a partida, porquanto promovem um dos Peões.

DIAGRAMA 277
Jogam as Pretas.

1. ... P4R??

As Pretas esqueceram uma particularidade do movimento do Peão, que é a tomada "en passant".

2. PxP e.p.+ ...

E as Brancas dão um "garfo" ao inimigo, capturando a Dama e empatando uma partida completamente perdida.

DIAGRAMA 278
Jogam as Pretas.

1. ... P4D??

2. PRxP e.p.+desc. ...

Um simples movimento de Peão determina ataque simultâneo a quatro peças, isto é, ao Rei, à Dama, à Torre e ao Cavalo!

As Brancas ganham.

DIAGRAMA 279
Jogam as Brancas e ganham.

A possibilidade do "garfo" permite a vitória das Brancas.

1. TxB! PxT
2. R2B ...

Ameaçando mate com P3C.

2. ... P5C

Se 2. ...,TxP; segue-se 3.PxT, P5C; 4. PTxP, PxP; 5. PxP, seguido de P4CD e P5T, ganhando.

3. P3C+ R4C
4. PxT+ RxP
5. PTxP PxP
6. PxP RxP
7. R3R R4C
5. P4C R3B
9. P5T PxP
10. PxP ...

As Brancas ganham, promovendo o Peão a Dama.

VI – Sacrifício de Dama

O sacrifício da Dama, a peça mais poderosa do tabuleiro, efetua-se tendo em vista uma posição imediata, claramente ganhadora.

É de efeito surpreendente, deleitando os espectadores da partida.

Exemplos:

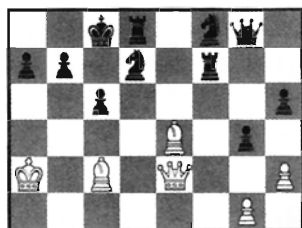



DIAGRAMA 280
Jogam as Brancas e ganham.

1. DxP+! PxD
2. B6T mate.

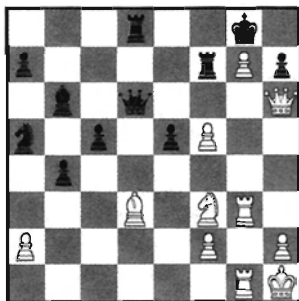



DIAGRAMA 281
Brancas: Anderssen
Jogam as Brancas e ganham.

Esta posição é de uma partida jogada em 1869, no Torneio de Barmen.

1. DxP+!	RxD
2. P6B+desc.	R1C
3. B7T+!	RxB
4. T3T+	R1C
5. T8T mate.	

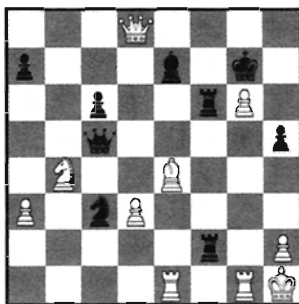



DIAGRAMA 283
Jogam as Brancas e ganham.

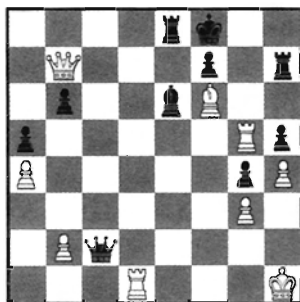



DIAGRAMA 282
Brancas: Krause
Jogam as Brancas e ganham.

1. D7R+!	TxD
2. T8D+	T1R
3. T8C+!	RxT
4. TxT mate.	

As Brancas entregam a Dama para valorizar o Peão avançado.

1. D8TR+!	RxD
2. P7C+	R1C
3. B7T+!	RxB
4. P8C=D+	R3T
5. D8T mate.	

Os sacrifícios de Dama são muito freqüentes. Em vários dos diagramas seguintes serão eles encontrados, principalmente naqueles relativos aos "ataques ao roque".

VII – Ataques ao Roque

O roque, e geralmente o roque pequeno, é um lance que se pratica em quase todas as partidas. Dá ele segurança ao Rei, além de jogo à Torre.

Uma vez rocado, com a barreira de Peões intacta (P2T, P2C, P2B), tendo a Torre por companheira, e possuindo um Cavalo em 3B, gozará o Rei, por muito tempo, de apreciável tranqüilidade.

A movimentação irrefletida de uma dessas peças, verdadeiros baluartes da defesa do Rei, pode encorajar o adversário a um ata-

que direto sobre o Rei, terminando a partida mesmo em mate. Ainda: a estrutura defensiva do roque pode ser abalada pela ação do inimigo, como primeiro tempo de um ataque ao Rei.

DIAGRAMA 284
Roque Protegido.

Eis um roque bem defendido (diagrama 284): os Peões em sua casa inicial, a Torre ao lado do Rei, protegendo o P2BR, e o Cavalo em 3B, protegendo o P2TR. O Rei está defendido contra uma invasão imediata das peças adversárias.

Qualquer alteração nesse arcabouço defensivo pode enfraquecer o roque e permitir ataques diretos do adversário atento.

Vejamos alguns tipos de roques débeis:

DIAGRAMA 285
Falta do PT.
DIAGRAMA 286
Falta do PC.
DIAGRAMA 287
Falta do PB.
DIAGRAMA 288
Falta o Cavalo.
DIAGRAMA 289
Falta a Torre.
DIAGRAMA 290
Avanço do PC.

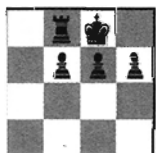
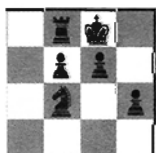



DIAGRAMA 291
Avanço do PT.

Em todos esses casos, a debilidade do roque pode ser aproveitada com um ataque frontal ao Rei, de realização variável para cada caso.

Estes conceitos de roques débeis não devem ser considerados, pelos que se iniciam em xadrez, como verdades absolutas, devendo, portanto, ser evitados em todas as partidas.

Levar-nos-ia, contudo, ao absurdo de se manterem cinco peças inertes (T, C, PT, PC e PB), numa mesma posição.

Sabemos, com efeito, que o xadrez é um jogo e, movimentos, exigindo a cooperação e a movimentação de todas as peças. A Torre do roque, freqüentemente, é chamada a agir na coluna do

Rei; o Cavalo do roque, peça ágil que é, desloca-se com facilidade durante a partida; o avanço do PB a 4BR é, amiúde, início de ataque; o avanço do Peão a 3TR é usual em algumas aberturas etc.

E, mais ainda: a debilidade do roque deixa de existir, desde que o adversário não disponha de peças para aproveitá-la, ou quando o aproveitamento da debilidade seja impossível.

Porém, é sempre útil manter a estrutura defensiva do roque quando não se tem nenhum plano em vista, ou quando o adversário toma iniciativa do ataque ao nosso Rei.

Vejamos os ataques contra o roque.

Os ataques contra o roque classificam-se da maneira seguinte:

1 – Ataques na coluna TR aberta (falta o PTR).
2 – Ataques na coluna CR aberta (falta o PCR).
3 – Ataques na diagonal aberta (falta o PBR).
4 – Ataques ao P2TR (falta o Cavalo em 3BR).
5 – Ataques ao P2BR (falta a Torre em 1BR).
6 – Ataques devidos ao avanço P3CR.
7 – Ataques devidos ao avanço P3TR.

Com freqüência essas debilidades se juntam, tornando-se o roque mais facilmente alvo de ataque.

1. Ataques na Coluna TR Aberta (Falta o PTR)

Nos ataques contra o roque, estando a coluna TR aberta, por faltar o PT, ou quando existe uma manobra imediata para abrir essa coluna, adquirem importância, como peças de ataque, a Dama e as Torres, que se movimentam facilmente pela coluna.

Vejamos alguns exemplos:

DIAGRAMA 292
Jogam as Brancas e ganham.

A coluna TR aberta não é a única fraqueza do roque preto. Falta o Cavalo em 3BR também. Mas este exemplo mostra muito bem como explorar a debilidade principal do roque, isto é, a falta do P2TR.

1.T4T!+! R1C
2.T8T+! RxT
3.T3T+ R1C
4.T8T+ RxT
5. D5T+ R1C
6. D7T mate.

É importante, nestes casos, ter a casa de escape 2BR das Pretas vigiada por uma peça. É o papel do Peão branco, além de apoiar a Dama no mate.

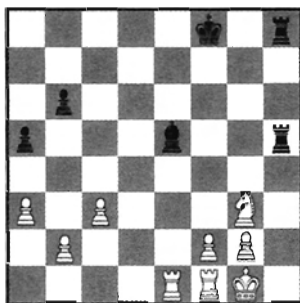



DIAGRAMA 293
Jogam as Pretas e ganham.

1. ... T8T+!
2. CxT B7T mate

O roque privado do seu PT e do Cavalo em 3B permitiu esse desenlace.

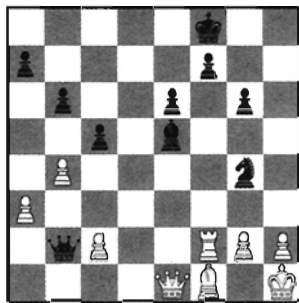



DIAGRAMA 294
Jogam as Pretas e ganham.

As Pretas almejam a abertura da coluna TR.

1. ... B6C!
2. PxB D1T+
3. R1C D7T mate

DIAGRAMA 295
Jogam as Brancas e ganham.

1.T8T+! RxT
2. D6TR+! R1C
3. DxP mate.

Instrutivo exemplo de ataque e pregadura vitoriosa por estar débil o roque das Pretas.

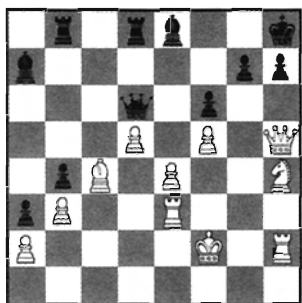



DIAGRAMA 296
Jogam as Brancas e ganham.

As Brancas conseguem abrir a coluna TR.

1. DxP+!	RxD
2. C6C+desc.	R1C
3.T8T+	R2B
4.T8B+!	DxT
5. P6D mate desc.	

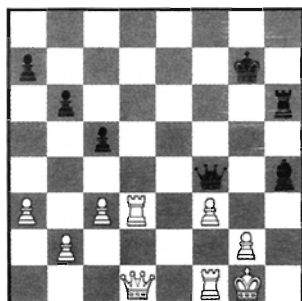



DIAGRAMA 297
Jogam as Pretas e ganham.

1. ...	D7T+!
2. RxD	B7B mate desc.

DIAGRAMA 298
Jogam as Brancas e ganham.

O xeque de Dama branca em 8T é ineficaz, por existir a via de escape 2BR.

A manobra das Brancas é instrutiva.

1. D6C!	B3T
2.T7T	D2B
3. D5T!	...

Seguido de mate com T8T.

Esta manobra de colocar a Dama por trás da Torre permitindo o ataque e a vigilância da casa 2BR é muito instrutiva.

2. Ataques na Coluna CR Aberta (Falta o PCR)

Diante de um roque em que a coluna CR se encontra aberta, por falta do PC, ou suscetível de ser aberta por um sacrifício de peça, adquirem importância, novamente, a Dama e as Torres.

As Torres, nestas posições, atuam com força máxima, prin-

cipalmente se dobradas no sentido vertical.

Vejamos alguns exemplos:

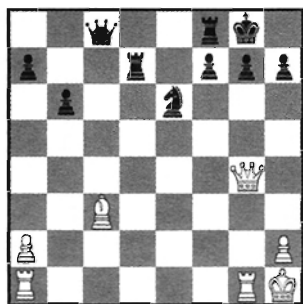



DIAGRAMA 299
Jogam as Brancas e ganham.

A coluna CR será aberta mediante sacrifício.

1. DxP+!	CxD
2.TxC+!	R1T
3.T8C+	RxT
4.T1C mate.	

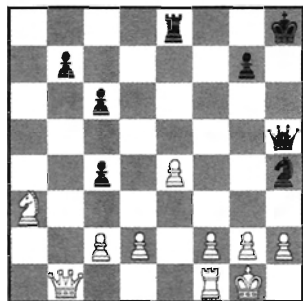



DIAGRAMA 300
Jogam as Pretas e ganham.

Novamente a coluna será aberta mediante sacrifício.

1....	CxP!
2. RxC	D5C+
3. R1T	D6B+
4. R1C	T3R

Seguido de ...,T3C+, dando mate.

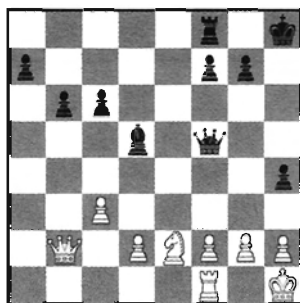



DIAGRAMA 301
Jogam as Pretas e ganham.

1. ...	BxP+!
2. RxB	D5C+
3. C3C	P6T+
4. R1C	D6B

E o mate é inevitável com ..., D7C.

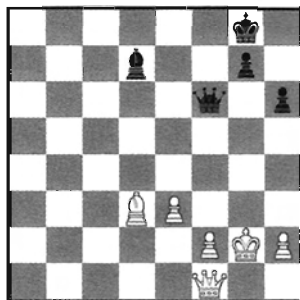



DIAGRAMA 302
Jogam as Pretas e ganham.

1. ...	B6T+!
2. RxB	D6B+
3. R4T	P4C mate.

Uma combinação instrutiva e elegante.

DIAGRAMA 303
Brancas: Harwitz
Jogam as Brancas e ganham.

1.T3C+	R1T
2. D6T!	...

Ameaçando mate com D7C.

2. ...	T1C
3.T8R!!	...

Magnífico lance. Se 3. ..., TxT, as Brancas dão mate com 4. D7C. E se 3. .... DxT, o mate se inicia com 4. D6B+.

3. ...	D3D
4. D7C mate.	

3. Ataques na Diagonal Aberta (Falta o PBR)

O avanço do PBR de uma casa abre, sobre o roque, a diagonal 2TD-8CR. O avanço de duas casas desse Peão, quase sempre acompanhado de P3CR, defendendo o Peão em 4BR, possibilita a abertura de uma outra diagonal, 1TD-8TR. As peças, que aproveitam essas diagonais abertas, são os Bispos e a Dama.

Vejamos alguns exemplos:

DIAGRAMA 304
Jogam as Brancas e ganham.

A diagonal aberta permite uma combinação brilhante.

1. D2T+	R1T

É claro que se 1. ..., R1B, segue 2. D7B mate.

2. C7B+	R1C
3. C6T+	R1T
4. D8C+!	TxD
5. C7B mate.	

Pretas: Réti

DIAGRAMA 305
Brancas: Euwe
Jogam as Pretas e ganham.

Nesta partida as Pretas fizeram o sacrifício das duas Torres, a fim de ganhar tempo no ataque ao Rei branco.

A Dama branca acabou de capturar a TR.

1. ...	B6TR!

Entregando a Torre restante.

2. DxT	B4B+
3. R1T	BxP+!
4. RxB	D5C+
5. R1B	D6B+
6. R1R	D7B mate.

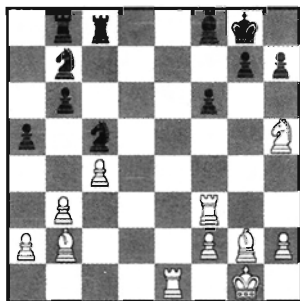



DIAGRAMA 306
Jogam as Brancas e ganham.

O avanço do PBR preto abriu a diagonal fatídica.

1.TxP!	PxT?
2. B5D+	R1T
3. BxP+	B2C
4. BxB mate.	

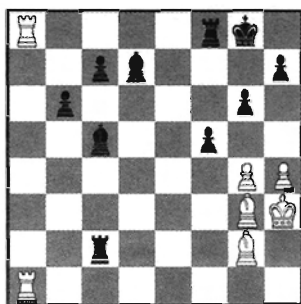



DIAGRAMA 307
Jogam as Brancas e ganham.

As Pretas acabaram de jogar ..., P4B?, procurando atacar a posição desfavorável do Rei inimigo, mas a abertura da diagonal sobre seu roque é fatal.

1. B5D+	R2C

Se 1. ..., R1T; segue 2. B5R mate.

2. B5R+	R3T

Se 2. ...,T3B; segue 3.T8CR+, R3T; 4. P5C+, R4T; 5. B3B mate.

3. P5C+	R4T
4. B3B mate.	

4. Ataques ao P2TR (Falta o Cavalo em 3BR)

O Cavalo em 3BR protege o P2TR, que apenas se encontra defendido pelo Rei. A falta desse Cavalo dá origem a ataques sobre o P2TR.

Reproduzem-se muitos dos casos que já estudamos nos ataques à coluna TR suscetível de ser aberta.

Vejamos outros exemplos:

DIAGRAMA 308
Jogam as Brancas e ganham.

Esta posição sucede amiúde na Defesa Francesa (1. P4R, P3R). A ausência do Cavalo em 3BR dá margem a um belo ataque.

1. BxP+!	RxB
2. C5C+	R1C
3. D5T	T1R
4. DxP+	R1T
5. D5T+	R1C
6. D7T+	R1B
7. D8T+	R2R
8. DxP mate.	

A outra fuga do Rei, 2. ..., R3C; é combatida com 3. D4C!, ameaçando CxPR+desc., ganhando também.

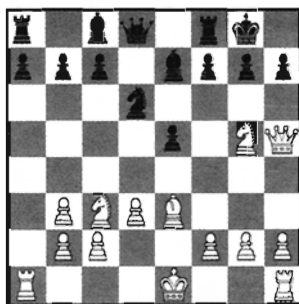



DIAGRAMA 309
Jogam as Pretas.

As Brancas estão ameaçando mate com DxPT, o que é possível devido à falta do Cavalo preto em 3BR.

1. ...	P3TR
2. P4T!	...

Lance muito instrutivo e típico nestas posições.

2. ...	PxC
3. PxP	P3BR

Procurando escapar via 2BR.

4. P6C!	...

E o mate é inevitável.

DIAGRAMA 310
Brancas: Schelechter
Jogam as Brancas e ganham.

1. BxP+!	RxB
2. C5C+	PxC
3. PxP+desc.	R1C
4. T8T+	RxT
5. D5T+	R1C
6. P6C	...

E o mate é inevitável.

DIAGRAMA 311
Jogam as Brancas e ganham.

1. BxP+!	RxB
2. C5C+	R3C

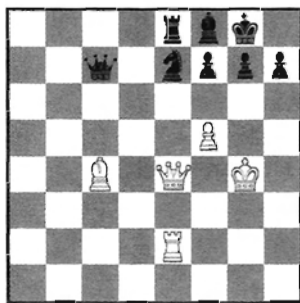
Se 2. ..., R1C; segue 3. D5T, TR1D; 4. D7T+, R1B; 5. D8T+, R2R; 6. DxP, etc.

3. D4C	R3B
4. TxP+!	PxT
5. DxP mate.	

5. Ataques ao P2BR (Falta a Torre em 1BR)

A ausência da Torre em 1BR deixa o P2BR defendido apenas pelo Rei.

Sobre esse Peão é dirigido o ataque inimigo e, não raro, é o Cavalo ou o Bispo que inicia o assalto.

Vejamos alguns exemplos:

Este é um caso muito elementar.

1. BxP+!	RxB?
2. D6R mate.	

DIAGRAMA 312
Jogam as Brancas e ganham.

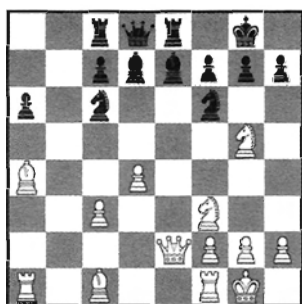



DIAGRAMA 313
Jogam as Brancas e ganham.

O Peão de 2BR preto sem defesa e a posição encerrada da Dama permitem um final brilhante.

1. CxPB!	RxC
2. B3C+	R3C

Se 2. ..., R1B; segue 3. D4B, ganhando a partida pela ameaça do mate, em 7BR, das Brancas.

3. C4T mate.

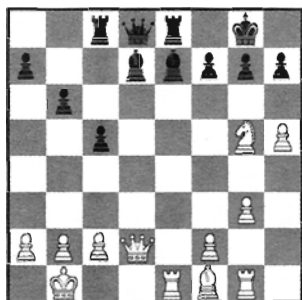



DIAGRAMA 314
Jogam as Brancas e ganham.

1. CxPB!	RxC
2. B4B+	R3B

Se 2. ..., R1B; 3. D5D! e o mate é inevitável.

3. D4B+	B4B
4. T6R+!	...

As Pretas não podem tomar a Torre pois o Bispo preto está cravado.

4. ...	R2B
5. DxB+	R1C

Se 5. ..., B3B; segue 6. TxB+, R2R; 7. D6R mate.

6. T6T+desc! R1T

7. DxP mate.

DIAGRAMA 315
Jogam as Brancas e ganham.

Esta posição sucede com freqüência em algumas aberturas. As Brancas aproveitam a ausência da Torre em 1BR.

1. CxPB!	RxC
2. DxP+	R3C

Se 2. ..., R1B; segue 3. D7B mate.

3. C4T+	R4T
4. B2R+	RxC

5. P3C mate.

Um outro mate, por sinal com menor número de lances, é 3. B3D+, R4T; 4. D3T mate.

6. Ataques Devidos ao Avanço P3CR

O avanço do PC a 3CR determina uma formação característica de roque débil (P2TR, P3CR, P2BR). Duas casas vizinhas do roque, 3BR e 3TR, ficam completamente sem proteção, convidando o adversário a situar nelas suas peças de apoio ao mate.

Ainda, esse avanço abre a diagonal 1TD-8TR, a chamada "diagonal fatal do roque", onde uma Dama, ou um Bispo, pode vulnerar a posição do Rei inimigo e dar-lhe mate.

Vejamos alguns exemplos:

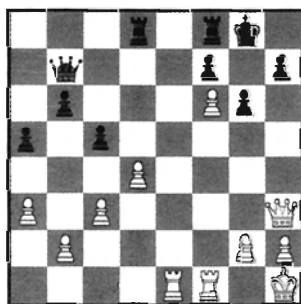



DIAGRAMA 316
Jogam as Brancas e ganham.

O avanço do PCR preto enfraqueceu duas casas vizinhas ao roque: a casa 3BR, que as Brancas ocupam com um Peão, e a casa 3TR, em que se alojará a Dama branca.

1. D6T ...

E o mate com D7CR é inevitável.

DIAGRAMA 317
Jogam as Brancas e ganham.

O domínio da grande diagonal permite uma vitória rápida.

1. TxP! RxT
2. D4T+ R1C
3. D8T mate.

Pretas: Rjumin

DIAGRAMA 318
Jogam as Pretas e ganham.

O rei branco teve necessidade de defender as casas fracas 3BR e 3TR, expondo-se a um ataque mortal.

1. ...	TxC!!
2. BxT	DxB+!
3. RxD	CxPD+
4. R4C	B1B+
5. R4T	C6B mate.

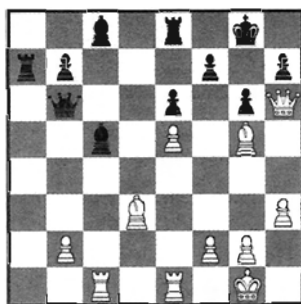



DIAGRAMA 319
Jogam as Brancas e ganham.

As Brancas ameaçam mate com a manobra B6B e D7C, mas as Pretas têm boa defesa, voltando com o Bispo a 1BR. Como existe também a ameaça das Pretas ..., BxPB+, o primeiro lance é fácil de achar.

1. TxB!	DxT
2. B5C!	...

Procurando desviar a atenção da Dama preta da casa 1BR, mas as Pretas fogem à tentação de capturar esse Bispo.

2. ...	D1B
3. BxT	DxB
4. B6B	D1B

Evitando o mate.

5. DxD+	RxD
6. T1D!	B2D
7. TxB	...

E as Brancas ganham.

É este um instrutivo exemplo do aproveitamento do roque fraco, em razão do avanço do PCR.

7. Ataques Devidos ao Avanço P3TR

Sobre o Peão avançado P3TR converge, com freqüência, a ação das peças inimigas, que abrem brechas no escudo do roque.

Exemplos:

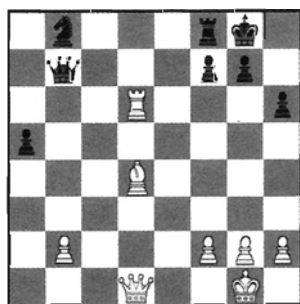



DIAGRAMA 320
Jogam as Brancas.

1. TxP!	PxT?
2. D4C+	R2T
3. D7C mate.	

O avanço do PT das Pretas permitiu um ataque de mate.

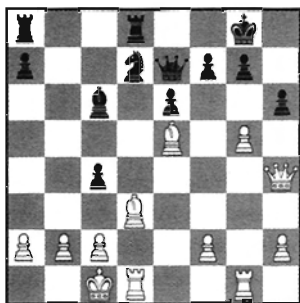



DIAGRAMA 321
Brancas: Spielmann
Jogam as Brancas e ganham.

O ataque das Brancas é valorizado pela posição do PTR das Pretas.

1. DxPT!!	PxD
2. PxP+desc.	R1B
3. T8C+!	RxT
4. P7T+	R1B
5. P8T=D mate.	

DIAGRAMA 322
Jogam as Brancas e ganham.

Quando o PBR está cravado, o avanço do PTR possibilita combinações como a seguinte:

1. D6C!!	PxC
2. R1C	...

E o mate é inevitável com D7T.

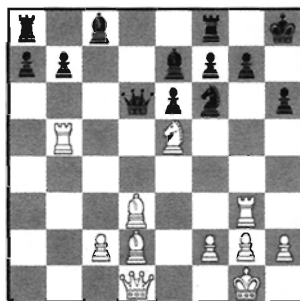



DIAGRAMA 323
Brancas: Richter
Jogam as Brancas e ganham.

O roque das Pretas apresenta-se com a debilidade do P3TR; além disso, há o entorpecimento das peças pretas.

A melhor disposição das peças brancas permite um remate magnífico.

1. TxPCR!!	RxT
2. BxP+!	R1C

Se 2. ..., RxB; segue-se 3. D2D+, R2C; 4. D5C+, R1T; 5. D6T+, R1C; 6. C6C!, PxC; 7. DxP+, R1T; 8. T5T+, CxT; 9. D7T mate.

Contra o outro lance 2. ..., R1T; as Brancas ganhariam com 3. BxT, ameaçando CxP+.

3. D3B	C1R
4. D4C+	R1T
5. B7C+!	CxB
6. D3T+	B5T
7. DxB+	C4T

8. DxC+	R2C	10. D6T+	R1C
9. D5C+	R1T	11. D7T mate.	

VIII – Ataques Contra o Rei Centralizado

Já vimos que o roque, além de dar jogo à Torre, permite colocar o Rei em lugar seguro. Sabemos também que o roque deve estar bem protegido, sem debilidades, para não tornar o Rei alvo fácil de ataques.

O Rei centralizado (Rei em sua casa inicial) constitui, com freqüência, objetivo de ataque, sobre ele convergindo a ação das peças adversárias. E a posição do Rei, nessa situação, é tanto mais incômoda e insegura quanto mais atrasado esteja o desenvolvimento de suas peças.

São freqüentes os sacrifícios que visam explorar a posição do Rei centralizado e impedir o desenvolvimento de suas peças.

Vejamos alguns exemplos:

Nesta posição as Pretas têm um Peão a mais, porém se encontram com posição restringida e o Rei centralizado.

O tempo perdido com P3TR (que melhor teria sido aproveitado com ..., O-O) agrava mais ainda seu jogo.

As Brancas ganham de maneira rápida.

1. CxPBR! RxC

O Cavalo necessita ser capturado, caso contrário as Brancas ganham a Torre do Rei.

2. DxP+ R3C

Se 2. ..., R1R; 3. D7B mate.

3. B3D+ R4T

4. D3T mate.

Este exemplo ilustra uma combinação freqüente na prática.

DIAGRAMA 324
Jogam as Brancas e ganham.

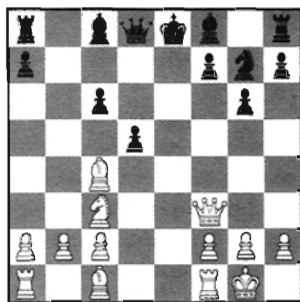



DIAGRAMA 325
Jogam as Brancas e ganham.

As Pretas acabaram de jogar ..., P4D; com a intenção de solidificar sua posição debilitada com ... C3R; ..., B2CR; e ..., O-O.

Porém a continuação das Brancas é decisiva.

1. CxP! PxC
2. BxP ...

E as Brancas ganham, pois ameaçam 3. DxP mate e 3. BxT. As Pretas, se quiserem salvar o Rei, deverão perder a Torre.

Este exemplo elementar mostra como explorar a posição do Rei centralizado e conseguir ganho de material.

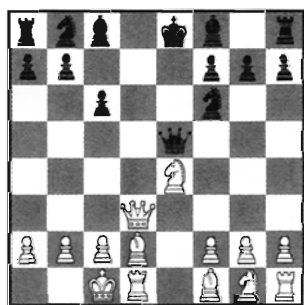



DIAGRAMA 326
Jogam as Pretas.

O desenvolvimento das Pretas está atrasado. O último lance branco foi O-O-O!, entregando uma peça para explorar a saída prematura da Dama inimiga e a posição do Rei centralizado.

1. ... CxC?

As Pretas aceitam a peça. Se 1. ..., DxC?; 2. T1R!, ganhando a Dama.

2. D8D+!! RxD
3. B5C+ R2B

Ou 3. ..., R1R; 4. T8D mate.

4. B8D mate.

Combinação maravilhosa, explorando a posição insegura do Rei preto. (Partida Reti x Tartakower, Viena, 1910).

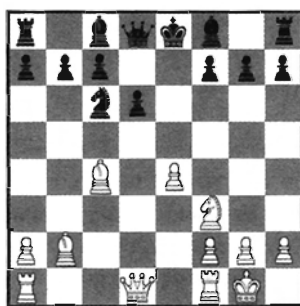



DIAGRAMA 327
Jogam as Brancas.

Esta posição ocorre na abertura após 1. P4R, P4R; 2. C3BR, C3BD; 3. P4D, PxP; 4. P3B, PxP; 5. B4BD, PxP; 6. BxPC, P3D; 7. O-O, C3B. Em troca dos dois Peões sacrificados, as Brancas dispõem de jogo aberto com vantagem no desenvolvimento.

As Pretas preparam 8. ... , B2R; 9. ... , O-O; colocando o Rei em lugar seguro e desfrutando, a seguir, a vantagem material.

Como devem as Brancas aproveitar sua vantagem em desenvolvimento? A resposta é: procurando impedir o roque adversário e tirando provcito da posição do Rei centralizado.

Vejamos o procedimento correto.

8. P5R! PxP

Ou a) 8. ..., CxP?; 9. CxC, PxC; 10. BxP+!, R2R; 11. B3T+, ganhando a Dama.

b) 8. ..., C4TD; 9. T1R!, decidindo a partida.

9. D3C! D2R

Ou a) 9. ..., B3R; 10. BxB, PxB; 11. DxPC, com forte ataque.

b) 9. ..., D2D; 10. C5C, C1D; 11. BxPR, B3D; 12. BxB, PxB; 13. CxPB, CxC; 14. B5C, ganhando a Dama.

10. C5C	C1D
11. B3T	D2D
12. T1D	B3D
13. BxB	PxB
14. CxPB	...

E as Brancas ganham, pois ameaçam 15. CxT e se 14. ..., CxC; 15. B5C, ganhando a Dama.

É este um magnífico exemplo, que bem esclarece as possibilidades de ataque contra um Rei centralizado. Exemplo valioso, ainda, por se produzir a posição crítica em fase precoce da abertura.

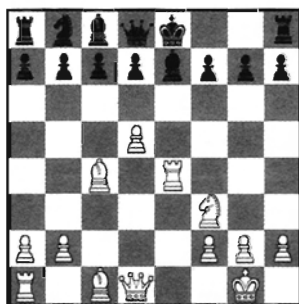



DIAGRAMA 328
Jogam as Brancas.

As Pretas obtiveram um Peão em detrimento do desenvolvimento de suas peças.

Almejam realizar o roque e dar saída às peças da ala da Dama. Mas as Brancas impedem esses planos e exploram a posição insegura do Rei preto no meio da horizontal.

1. B5CR! P3BR

Resposta forçada.

2. BxP! PxB

3. P6D! ...

Bloqueia definitivamente o desenvolvimento das peças pretas.

3. ... PxP

Ou 3. ..., C3B; 4. D5D, T1B; 5. D5T+, e mate no próximo lance.

4. D5D D3C

Se 4. ..., T1B; 5. D5T+!

5. D7B+	R1D
6. DxB+	R2B
7. C4D	...

E as Pretas nada podem fazer contra uma das ameaças.

a) 8. C5C+, R3B; 9. DxP mate.

b) 8. C6R+, R3B; 9. T1D, etc.

DIAGRAMA 329
Brancas: Spielmann
Jogam as Brancas.

A posição do diagrama 329 ocorreu numa partida de Spielmann, após 1. P4R, P3BD; 2. C3BD, P4D; 3. C3B, C3B; 4. P5R, C5R; 5. D2R, CxC; 6. PDxC, P3CD; 7. C4D, P4BD? (o correto era 7. ..., P3R).

Vejamos como o grande mestre de ataque continua a partida, explorando a posição do Rei inimigo.

8. P6R! ...

Bloqueando a posição adversária.

Se 8. ..., PxC; 9. D5C+, B2D; 10. DxPD, ameaçando 11. PxP mate e 11. DxT.

8. ... PxP
9. D5T+ R2D

Se 9. ..., P3C; 10. D5R, T1C; 11. B5C+, seguido de 12. CxP.

10. C3B R2B

Lutam as Pretas com dificuldades em seu desenvolvimento.

11. C5R B2D
12. C7B D1R
13. D5R+ R2C
14. B4BR! ...

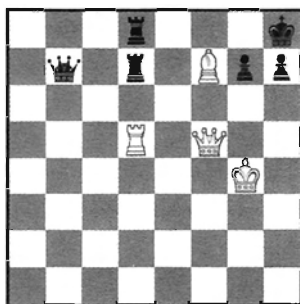
"*Aquila non capit muscas.*" Spielmann despreza o ganho da Torre a fim de ameaçar o próprio Rei (15. D7B mate).

14. ... P5B
15. D7B+ R3T
16. C8D! C3B
17. D7C+ R4C
18. P4T+ R4B
19. DxC+! BxD
20. CxP mate.

Uma partida maravilhosa.

IX – Entrega de Material para Dar Mate

A finalidade do jogo de xadrez é dar mate ao adversário. Delineado um plano com esse objetivo e determinadas as peças para executá-lo, os demais elementos podem ser sacrificados, desde que colaborem para o fim em vista, isto é, o mate.

Exemplos:

1. DxP+! RxD
2. T5T mate.

Este exemplo ilustra também o tema do sacrifício da Dama.

DIAGRAMA 330
Jogam as Brancas e ganham.

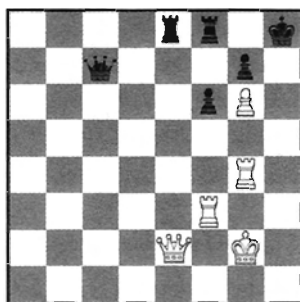



DIAGRAMA 331
Jogam as Brancas e ganham.

A idéia é dar mate com a Dama em 7TR.

1. T4T+ R1C
2. T8T+! RxT
3. T3T+ R1C
4. T8T+ RxT
5. D5T+ R1C
6. D7T mate.

Exemplos deste tema serão encontrados com freqüência nos diagramas seguintes, que fazem parte de outras manobras instrutivas.

X – Desvio de Peças Defensivas

Freqüentemente, um plano de ataque é frustrado pela posição defensiva de uma ou mais peças do adversário. Nesses casos, a conduta a seguir é a eliminação, ou o deslocamento dessas peças, embora à custa de sacrifício material.

Exemplos:

Conseguindo colocar a Dama em 6TR, as Brancas ga-

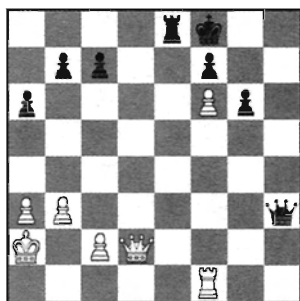



DIAGRAMA 332
Jogam as Brancas.

nharão a partida. É preciso, porém, desviar a ação da Dama preta dessa casa.

1. T3B! DxT?
2. D6T+ R1C
3. D7C mate.

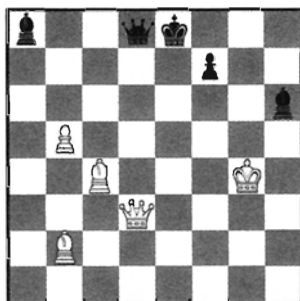



DIAGRAMA 333
Jogam as Brancas e ganham.

O Rei preto defende a Dama, que está atacada pela Dama branca. É indispensável neutralizar essa defesa.

1. BxP+! RxB
2. DxD ...

Se as Pretas jogassem 1. ..., R2R; as Brancas ganhariam com 2. B6B+.

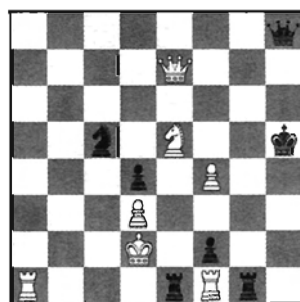



DIAGRAMA 334
Brancas: Mouret

As Brancas intentam dar mate com T1TR.

1. D5C+! TxD
2. T1T+ TxT
3. TxT mate.

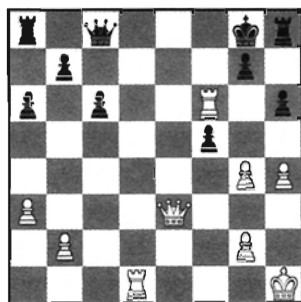



DIAGRAMA 335
Brancas: Steinitz
Jogam as Brancas e ganham.

O xeque da Dama branca em 6R seria fatal, se não existisse a Dama preta dominando essa casa. É mister desviar a Dama dessa diagonal.

1. T8D+! DxT
2. D6R+ R2T
3. TxP+! PxT
4. D7B mate.

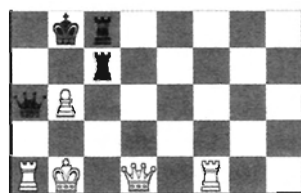



DIAGRAMA 336
Jogam as Pretas e ganham.

A idéia, neste exemplo, é jogar ..., DxP, dando mate. Mas se torna necessário desviar a ação da Dama branca e bloquear a casa 1BD das Brancas.

1. ...	T8B+
2. DxT	TxD+
3.TxT	DxP mate

Pretas: Duque de Brunswick e Conde Isouard

DIAGRAMA 337
Brancas: Paulo Morphy
Jogam as Brancas e ganham.

É este um magnífico exemplo, com diversos temas em jogo como pregadura, entrega de material, desvio de peça defensiva, sacrifício de Dama, etc.

As Pretas ameaçam o Bispo de 4BD.

1. CxP!	PxC
2. BxPC+	CD2D

Agora este Cavalo fica cravado.

3. O-O-O!	T1D
4.TxC!	TxT

Agora é a vez da pregadura da Torre.

5.T1D	D3R

Libertando-se da pregadura do Bispo.

6. BxT	CxB

Este Cavalo intercepta a ação da Torre Branca em 8D. Será desviado.

7. D8C+!	CxD
8.T8D mate.	

A Dama preta está impedindo o mate com C6B. Com a entrega, porém, de duas peças, será possível o mate almejado.

1.T8R+!	TxT
2. D4C+!	DxD
3. C6B mate.	

Desviada a ação da peça defensiva, foi possível dar o mate.

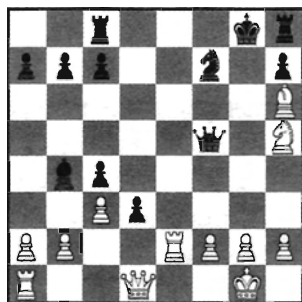



DIAGRAMA 338
Brancas: Gudin
Jogam as Brancas e ganham.

XI – Perigos do Rei "Sem Respiração"

O Rei, diz-se, "sem respiração", quando se conserva isolado na primeira horizontal, sem a companhia de outras peças, bloqueado pelos três Peões do roque, PT, PC, PB, que permanecem em suas casas iniciais (diagrama 339).

DIAGRAMA 339
Rei "sem respiração".

Assim localizado, o Rei está sujeito a xeques mortais de Dama ou Torre. É preciso ter sempre em mente o perigo, que se origina de uma posição semelhante.

A situação apresentada constitui tema excelente para grande número de combinações brilhantes.

Exemplos:

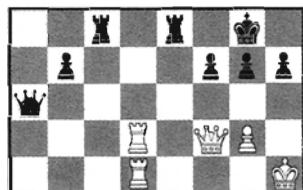



DIAGRAMA 340
Jogam as Brancas e ganham.

Mediante sacrifícios, as Brancas conseguem criar ao Rei Preto uma posição "sem respiro".

1. DxT!	TxD
2. T8D+	TxT
3. TxT mate.	

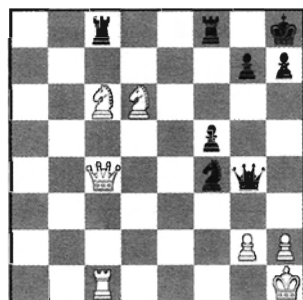



DIAGRAMA 341
Brancas: E. Del Rio
Jogam as Brancas e ganham.

As Brancas exploram a posição do Rei inimigo.

1. D8C+!! ...

Inesperado sacrifício de Dama. Visa colocar o Rei preto em posição de receber um xeque de Cavalo, ao mesmo tempo que facilita a ação da Torre branca na coluna do Bispo da Dama.

1. ... RxD

As Pretas não podem jogar 1. ..., TxD; por causa de 2. C7B mate.

2. C7R+ R1T
3. C7B+ TxC
4. TxT+ T1B
5. TxT mate.

DIAGRAMA 342
Jogam as Pretas e ganham.

A idéia é semelhante a do exemplo anterior.

1. ... C7R+
2. R1T CxP+!
3. TxC T8D+
4. T1B TxT mate

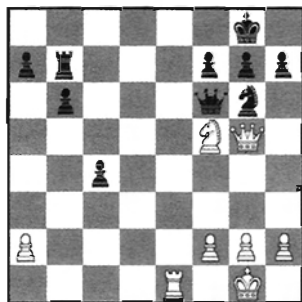



DIAGRAMA 343
Brancas: Alekhine
Jogam as Brancas e ganham.

O Rei "sem respiro" dá ensejo à bela combinação.

1. T8R+ C1B
2. C6T+! DxC

As Pretas deixam livre o caminho para a Dama branca.

3. TxC+! RxT
4. D8D mate.

XII – Sacrifícios de Peças que Obstruem o Ataque

Sucede, muitas vezes, que um plano de ataque apresenta dificuldades ou, ainda, impossibilidade em sua execução, em virtude da existência de peças próprias, que prejudicam a ação de conjunto das peças dispostas à ofensiva.

Aqui, a conduta a seguir é uma só: eliminar esses obstáculos próprios, sem perda de tempo, o que se consegue sacrificando-os e, sempre que possível, realizar com eles lances de xeque, ameaças de mate ou ganho de material.

Mantém-se, desta forma, o adversário preocupado com tais ameaças, havendo tempo para o desenvolvimento do primitivo plano de ataque.

Exemplos:

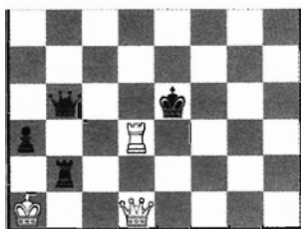



DIAGRAMA 344
Jogam as Pretas e ganham.

A Torre preta está impedindo o mate com a Dama na casa 7C. O sacrifício dessa peça se impõe.

1. ...	T7T+
2. RxT	D7C mate

Pretas: Delmar

DIAGRAMA 345
Brancas: Mackenzie
Jogam as Brancas e ganham.

As Brancas têm um plano de mate com B5R+, seguido de D7C mate. Mas, duas peças próprias obstruem essa idéia.

1. C6C+! ...

A primeira peça é eliminada e com ganho de tempo.

1. ...	BxC
2. TxP+!	BxT

A segunda peça branca foi, igualmente, sacrificada com ganho de tempo.

Resta agora a posição inicialmente ideada.

3. B5R+	T3B
4. BxT+	R1C
5. D7C mate.	

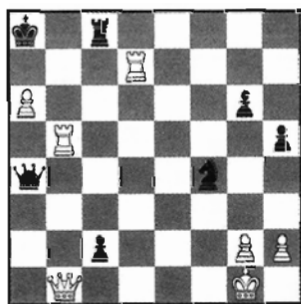



DIAGRAMA 346
Jogam as Brancas e ganham.

Conseguindo-se colocar a Dama branca em 7CD haveria mate. Porém, a Torre branca de 5CD impede essa manobra. Aqui o exemplo é enriquecido por mais um sacrifício, o da Torre de 7D.

1. T7T+! ...

A idéia é sacrificar a Torre da coluna CD com ganho de tempo.

1. ...	RxT
2. T7C+	R1T
3. T7T+	RxT
4. D7C mate.	

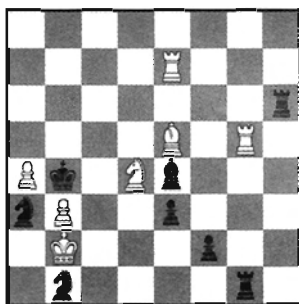



DIAGRAMA 347
Brancas: Stamma
Jogam as Brancas e ganham.

As Brancas planejam T5CD mate. Neste exemplo aparece mais um tema, que consiste no desvio da peça defensiva (Cavalo preto de 6T).

1. B6D+! TxB

O Bispo branco, que estorvava a movimentação da Torre que vai dar mate, é eliminado.

2. T7C+! BxT

Foi desviada, assim, a ação desse Bispo sobre a casa 2BD das Brancas.

3. C2B+! CxC
4. T5C mate.

Dois temas bem tratados.

XIII – Manobras de Obstrução

A obstrução, em xadrez, é a interposição de um obstáculo entre as peças inimigas, com a finalidade de isolá-las, torná-las indefesas ou impedir sua ação de conjunto.

Advém da obstrução a vantagem de permitir um ataque sobre as peças deslocadas, ou sobre um ponto capital, enfraquecido pela desordem e pela desarmonia das peças defensoras.

Exemplos:

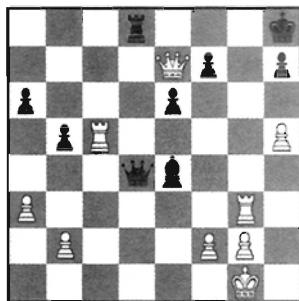



DIAGRAMA 348
Brancas: Eliskases
Jogam as Brancas e ganham.

1. T5D! ...

Fina manobra de obstrução. Ameaçam as Brancas jogar DxT, dando mate.

A Torre branca não pode ser tomada de maneira alguma.

Se 1. ..., PxT; segue 2. DxT mate.

Se 1. ..., DxT; segue 2. D6B mate.

Se 1. ...,TxT; segue 2. D8B mate.

As Pretas abandonaram a partida.

Autor: E. Rinck

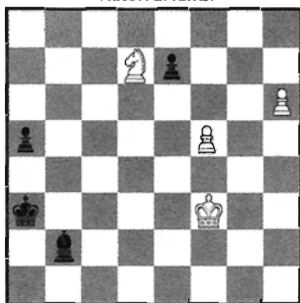



DIAGRAMA 349
Jogam as Brancas e ganham.

O Bispo preto embaraça o avanço dos Peões brancos. Surge uma manobra de obstrução.

1. P6B! PxP
2. C5R! ...

Magnífico lance de obstrução.

2. ... BxC
3. R4R B6B
4. R5B! ...

E o Peão branco vai, sossegadamente, a Dama.

Autor: Stamma

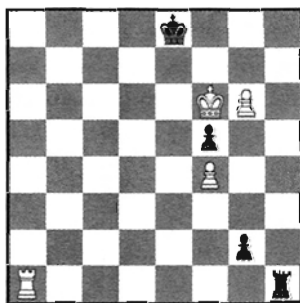



DIAGRAMA 350
Jogam as Brancas e ganham.

As Brancas pretendem ganhar com o avanço do Peão; é preciso, contudo, impedir a promoção do Peão preto, que daria vitória às Pretas.

1. T1CR! ...

Fina manobra de obstrução.

1. ... TxT
2. P7C T8BR
3. P8C=D+ ...

Seguido de 4. DxP, e as Brancas ganham.

A idéia das Brancas é jogar C(4T)6C+desc., mas o Bispo preto ameaça capturar a Torre.

DIAGRAMA 351
Brancas: Loyd
Jogam as Brancas e ganham.

Torna-se necessário, assim, impedir a ação desse Bispo, o que se obtém graças à obstrução.

1. D6R!! TxD

Se 1. ..., BxD, para continuar atacando a Torre de 3TR, segue 2. C5B+desc., R1C; 3. C7R mate. Essa continuação é possível, pois o Bispo preto em

3R dificulta o movimento da Torre preta a 3TR como resposta ao segundo lance das Brancas.

Se 1. ..., CxD; a continuação é como segue:

2. C(4T)6C+ R1C
3. T8T mate.

XIV – Rei "em Asfixia"

Bloqueado por suas próprias peças e pelo movimento das peças inimigas, o monarca fica, às vezes, sem lance, praticamente "em asfixia", sem vias de escape. Tal situação desperta a atenção do adversário, que engendra um xeque; no caso, será xeque-mate, pouco importando para isso que sejam precisos sacrifícios de várias peças.

Exemplos:

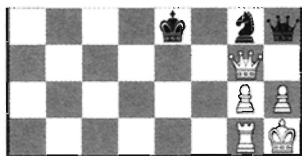



DIAGRAMA 352
Jogam as Pretas e ganham.

O Rei branco está "em asfixia". Um xeque de Cavalo em 7BR será mortal, uma vez afastada a Dama branca.

1. ... DxP+!
2. DxD C7B mate.

Autor Kubbel

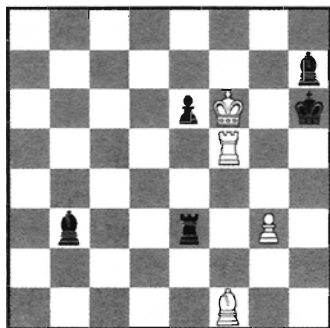



DIAGRAMA 353
Jogam as Brancas e ganham.

Bloqueado pelo próprio Bispo e pela ação das peças brancas, o Rei preto está sem movimentos.

1. T2B ...

Ameaçando mate com T2T.

1. ... B8D

Único lance para evitar a ameaça do mate.

2. T2T+ B4T
3. B2R! TxB
4. P4C! TxT
5. P5C mate.

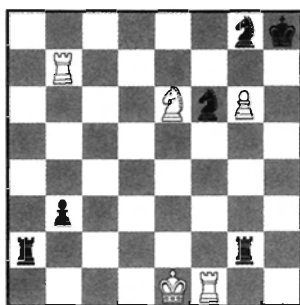



DIAGRAMA 354
Jogam as Brancas e ganham.

O Rei preto está imobilizado. As Brancas conseguirão um mate com o avanço do Peão. Mas é preciso bloquear a casa 2TR das Pretas.

1.T1T+	T7T
2.T(7C)7TR+!	TxT
3. P7C mate.	

Observem a pregadura da Torre preta.

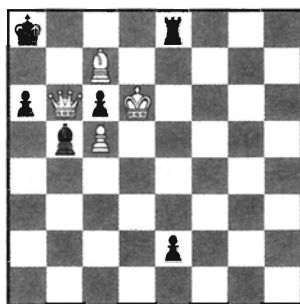



DIAGRAMA 355
Brancas: Lasker

A posição do Rei "em asfixia" permite uma combinação magnífica.

1. B8C! ...

Ameaçando mate com D7T.

1. ... TxB

Se 1. ...,T2R; segue 2. RxT, P8R=D+; 3. R7D, D8D+; 4. R7B, ganhando.

E se 3. ..., D7D+; 4. R8B, ganhando igualmente.

2. R7B! ...

Ameaçando mate com DxT.

2. ...	TxD
3. PxT	P8R=D
4. P7C+	R2T
5. P8C= D mate.	

XV – Atração do Rei Inimigo à Zona de Maior Perigo

O Rei, em meio da partida, ocupa, geralmente, um lugar seguro no tabuleiro; rocado, estará protegido pela barreira estática de seus Peões (PT, PC, PB), bem como pela vigilância dinâmica de outras peças (Dama, Torre, Cavalo, Bispo). Bem guarnecido, o Rei, nessa posição, pode resistir galhardamente a assédios impetuosos do adversário.

Há manobras, porém, à base de sacrifícios sucessivos, que desalojam o Rei de sua fortaleza, obrigando-o a dirigir-se à zona de maior perigo, para o meio do tabuleiro, onde se acham concentradas as forças inimigas; afastado, assim, de sua posição habitual, com suas forças mal distribuídas para a defesa ou dificultando até sua retirada, recebe o golpe mortal.

Exemplos:

Pretas: G. Thomas

DIAGRAMA 356
Brancas: Ed. Lasker
Jogam as Brancas e ganham.

O Rei preto parece desfrutar uma posição segura; porém, atraído a uma zona de perigo, receberá mate.

1. DxP+!! ...

Espetacular e imprevisto sacrifício de Dama.

1. ... RxD
2. CxB+ R3T

Se 2. ..., R1T, haveria mate com 3. C6C.

3. C(5R)4C+ R4C
4. P4T+ R5B
5. P3C+ R6B

Todas as jogadas das Pretas são forçadas.

6. B2R+ R7C
7. T2T+ R8C
8. R2D! mate.

Maravilhoso! Não se sabe o que mais admirar neste final: se o espetacular sacrifício da Dama, se a "via-crúcis" do Rei preto, ou o último lance das Brancas, verdadeiro "broche" final.

Pretas: Zukertort

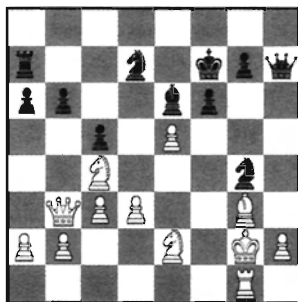



DIAGRAMA 357
Jogam as Pretas e ganham.

Outro exemplo maravilhoso, com idêntico sacrifício inicial de Dama.

1. ... D6T+!!
2. RxD C6R+desc.

O Cavalo vigia a casa 2CR das Brancas.

3. R4T P4C+
4. R5T B5C+

5. R6T C4B+
6. R7T C1B+

As Pretas têm seus lances forçados.

7. R8T C3C+
8. R7T R3R+desc.
9. RxC T2C mate

DIAGRAMA 358
Jogam as Brancas e ganham.

1. BxPB! PxB
2. P5R+ R4B

Se 2. ..., BxP; segue-se 3. C4R+, R4D; 4. T1D+, ganhando a Dama.

3. C4T+ RxB
4. D2R+ RxC
5. D4B+ R4T
6. P4C+ R5T
7. D3C+ R4C
8. P4T+ R3C

As peças pretas nada podem fazer em auxílio do seu pobre Rei.

9. P5T+ R4C
10. P4B+ R3T
11. P5C mate.

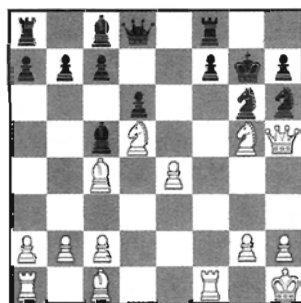



DIAGRAMA 359
Brancas: Blackburne
Jogam as Brancas e ganham.

Combinação parecida com a anterior, provocando a peregrinação do Rei.

1. DxC3T+! RxD
2. C6R+!desc. R4T
3. B2R+ R5T
4. T4B+! CxT
5. P3C+ R6T
6. CxC mate.

Observar o lance 4.T4B+!, que desviou a ação do Cavalo preto da casa 4BR.

Desenvolvem-se, neste exemplo, três temas de combinação:

sacrifício de Dama, desvio de peça inimiga e atração do Rei adversário à zona de maior perigo.

Pretas: Te Kolste

DIAGRAMA 360
Brancas: Luiz Palau
Jogam as Brancas e ganham.

O Rei preto ocupa sua casa inicial, mas logo estará em marcha.

1.TxP! R2B

Se 1. ..., TxT; segue-se 2. BxP+, ganhando a seguir a Torre, com saldo de um Peão.

2. BxP+!! RxB

As Pretas "pagam" para ver...

3. CxP+!! PxC

Se 3. ..., RxT, as Brancas ganham com 4. D5T+, R1C; 5. D7B+, R2T; 6. O-O-O!!, B6T!; 7.T1T, D1BD; 8. P4CR! e o mate é inevitável.

4. D5T+ R3B
5. DxP+ R2B
6. DxB+ R3R
7. D5R mate.

Este final recebeu o primeiro prêmio de beleza no Campeonato das Nações de 1927, em Londres.

XVI – Sacrifício Imortal das Duas Torres

Há, em xadrez, uma manobra interessante, que tem por base a entrega de ambas as Torres, com o objetivo de distrair as principais peças do adversário, permitindo ganhar tempo e realizar um ataque decisivo contra o Rei inimigo.

Pretas: Kiesseritzki

DIAGRAMA 361
Brancas: Anderssen
Jogam as Brancas e ganham.

Geralmente, essa manobra se inicia com a entrega do PCD. Exemplos:

1. C5D! DxPC
2. B6D!! DxT+

A captura do Bispo seria fatal: 2. ..., BxB; 3. CxB+, R1D; 4. CxP+, R1R; 5. C6D+, R1D; 7. D8B mate.

3. R2R BxT

As duas Torres foram sacrificadas. Em troca, porém, as Brancas vão tecendo sutil rede de mate.

4. P5R!! ...

Fechando a diagonal à Dama preta. Ameaça, também, CxPC+, seguido de mate com B7B.

4. ... C3TD

Evitando o mencionado mate, mas...

5. CxP+ R1D
6. D6B+!! CxD

O Cavalo preto deixou de vigiar a casa 2R.

7. B7R mate.

Esta posição pertence à famosa Partida "Imortal", realizada em 1851, em Londres.

Pretas: Kiesseritzki

DIAGRAMA 362
Brancas: Schvartz

As Pretas acabaram de jogar D3C, ameaçando o PCD do adversário. As Brancas engendram a manobra ganhadora, entregando as duas Torres.

1. DxP DxPC
2. BxP! DxT+
3. R2R DxT

Os tempos preciosos, que as Pretas perderam ganhando peças, foram aproveitados pelas Brancas para o ataque de mate.

4. D7B+ R2D
5. P6R+ R2B
6. C5D+ R3B
7. D8R+ R3D
8. B4B+ RxP
9. C6B+desc. RxC
10. D7B mate.

A Dama preta, "empanturrada", dorme a sesta...

Pretas: Reti

DIAGRAMA 363
Brancas: Euwe
Jogam as Pretas e ganham.

As Brancas aparentemente estão em melhor posição. O Rei preto está desguarnecido e sem roque. Porém, o sacrifício das duas Torres permite uma brilhante vitória.

1. ...	B3D!
2. DxT	DxB

Ameaçando, agora, ..., B6T, atacando o PCR com mate e a Dama preta com a Torre restante.

3. P4BR	D5T

Claro, se as Pretas tomam o Peão, segue-se T1BR das Brancas, cravando a Dama.

4.TxP	B6TR!

Entregando a outra Torre.

5. DxT	B4B+
6. R1T	...

Se 6.TD4D, segue 6. BxT+; 7.TxB, D8R mate.

6. ...	BxP+
7. RxB	D5C+
8. R1B	D6B+
9. R1R	D7B mate

DIAGRAMA 364
Brancas: Canal
Jogam as Brancas e ganham.

As Brancas acabam de jogar P3TD, atacando o Bispo preto.

As Pretas, considerando inviável a captura desse Bispo, por ficar a Torre branca sem defesa, despreocupam-se do ataque.

1. ...	O-O-O?
2. PxB!	DxT+
3. R2D	DxT

Está completo o sacrifício das duas Torres.

4. DxP+!	PxD
5. B6T mate.	

XVII – Torres na Sétima Horizontal

A finalidade lógica das aberturas de colunas é seu domínio pelas Torres assim como a penetração destas peças no campo inimigo, através da sétima e oitava horizontais. A posse dessas horizontais deve ser considerada como vantagem no final, embora grande número de partidas possa definir-se no meio jogo, justamente em virtude dessa manobra.

A Torre, na sétima, é de grande eficiência, não somente pelo perigo que cria às peças inimigas nela existentes (freqüentemente

Peões), mas, também, devido à sua ação restritiva, confinando o Rei inimigo à horizontal externa e motivando, inclusive, ameaças de mate.

Uma Torre na sétima é, com freqüência, compensação suficiente para um Peão e, em muitos casos, vale mesmo sacrifício de dois Peões.

Quando existem duas Torres, na sétima, então seu poder cresce consideravelmente, e seus efeitos, não raramente, são devastadores.

Vejamos alguns exemplos:

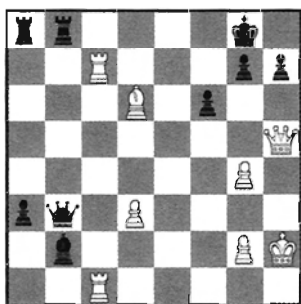



DIAGRAMA 365
Jogam as Brancas e ganham.

1. TxP+ RxT
2. T7B+ R1T
3. DxP mate.

Exemplo elementar dos efeitos da Torre na sétima.

Pretas: Capablanca

DIAGRAMA 366
Brancas: Nimzowitch
Jogam as Pretas.

Esta posição ocorreu no Torneio de Nova York de 1927.

1. ... P4R!!

Sacrificando um Peão para conseguir dobrar as Torres, na sétima horizontal.

2. BxPR T(1D)7D
3. D7C ...

As Brancas não podem jogar:

a) 3. T1BR, por 3. ..., DxPR!; 4. B4B, TxP!, com mate a seguir.

b) 3. D1B, por 3. ..., D4D; 4. B4D, D4TR!; 5. P4TR, D6B; 6. TD1B, TxP; forçando o mate.

3. ... TxP
4. P4C D3R
5. B3C TxP!

Capablanca quebra a resistência de seu adversário. Se, agora, 6. BxT, DxPC+; 7. R1T, D6T!; seguido de mate.

6. D3B T (7T)7C+

7. DxT TxD+
8. RxT DxPC
9.TD1D P4TR

E as Pretas ganham. É este, indubitavelmente, um exemplo magistral das possibilidades que oferecem as Torres, na sétima horizontal.

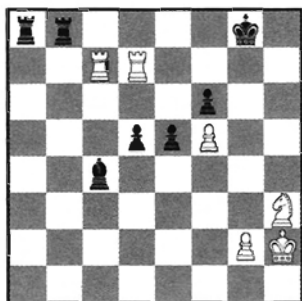



DIAGRAMA 367
Jogam as Brancas e ganham.

1.T7C+ R1B
2.T7TR ...

Ameaçando mate.

2. ... R1C
3. T(7B)7C+ R1B
4. C5C! PxC
5. P6B seguido de mate.

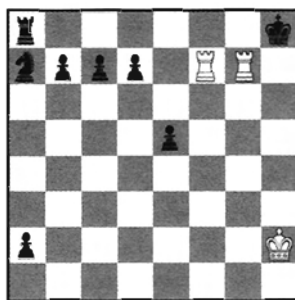



DIAGRAMA 368
Jogam as Brancas e ganham.

1.T7T+ R1C
2.T(7B)7C+ R1B
3.TxP ...

Ameaçando mate.

3. ... R1C
4.T(7D)7C+ R1B
5.TxP R1C
6.T(7B)7C+ R1B
7.TxP R1C
8.T(7C)7C+!...

E não 8.TxC?, P8T=D!, etc.

8. ... R1B
9.TxC TxT
10.TxT ...

As Brancas ganham. Este exemplo é suficiente e cabal demonstração da força que possuem as Torres, dobradas quando situadas na sétima horizontal.

XVIII – Sacrifícios de Peões

Vimos, em capítulos anteriores, sacrifícios de peças valiosas, inclusive de Dama, para se obter o mate ou uma vantagem decisiva imediata. Instrutivos e eficientes são também os sacrifícios de Peões, realizados com o objetivo de dar as casas por eles ocupadas a outras peças, principalmente aos Cavalos, que passam, então, a agir com maior ação, controlando as casas do inimigo.

Outras vezes, esses sacrifícios são feitos para abrir diagonais, horizontais e colunas, permitindo ampliar o raio de ação das peças maiores.

Como resultado produz-se, para o lado que pratica tais manobras, uma mobilização maior de peças, pois, muitas vezes, o próprio Peão, que é sacrificado, estava limitando a ação das peças companheiras; para o lado contrário resulta uma limitação das jogadas e, não raro, uma posição restringida e uma alteração nos planos de combate.

Verdade que esses temas pertencem mais ao domínio da estratégia enxadrística, mas nossa intenção, ao apresentá-los como elementos de combinação, é mostrar exemplos simples, em que essas manobras são eficientes na obtenção de uma vantagem ganhadora.

Vejamos alguns exemplos:

Pretas: Capablanca

DIAGRAMA 369
Brancas: Lasker
Jogam as Brancas.

É este um exemplo clássico, tirado de dois grandes mestres do xadrez e ocorrido no Torneio de S. Petersburgo, 1914.

As Brancas possuem um Cavalo bem instalado (o de 6R) e aceleram a entrada do outro Cavalo (o de 3BD), sacrificando o Peão atrasado de 4R. Essa casa passará a ser ocupada pelo Cavalo, que, dominando ponto central tão valioso, decidirá a partida.

1. P5R! PDxP
2. C4R! ...

As Brancas ameaçam CxPB+, atacando três peças pretas.

2. ... C4D
3. C(6R)5B B1B

Não há melhor lance. Se 3. ..., T2BD; 4. CxB, TxC; 5. C6D+, ganhando.

4. CxT BxC
5. T7T T1B
6. T1TD R1D
7. T8T+ B1B
8. C5B Abandonam.

O sacrifício do Peão (1. P5R!) foi, por conseguinte, decisivo.

Pretas: L. Piazzini

DIAGRAMA 370
Brancas: A. de la Lhave
Jogam as Pretas.

À primeira vista esta posição estaria empatada, visto as cadeias de Peões não permitirem a passagem nem dos Reis nem dos Cavalos. Porém, novamente o recurso do avanço e sacrifício de um Peão decide a partida.

1. ... P5B!
2. PCxP ...

Se 2. PRxP, CxP+! Ineficiente seria também 2. R1D, por 2. ..., P6B!; 3. C1B, C2R; 4. R1R, C4B; 5. R1B, C1B; 6. R1C, C3C; 7. R2T, CxPT!; 8. PxC, CxPT; 9. R3C, C4B+; 10. R2T, P5T; 11. R1C, P6C; 12. PxP, PxP; 13. R1B, R3B; e, após atingir o Rei preto na casa 7T, o ganho é fácil.

2. ... C2R

Rumo à casa 4BR, vaga pelo avanço do Peão.

3. P5B ...

Devolvendo o Peão e utilizando-se da mesma manobra das Pretas. Mas, agora, não há tempo. Se 3. C3C, segue-se 3. ..., C2C; 4. B1R, C(2R)4B; 5. CxC, CxC; e as Pretas ganham o PT e o final.

3. ... CxPB
4. C3C C(3R)2C
5. B1B CxC

E as Brancas abandonaram. Após 6. PxC, C4B; as Pretas ganham o PC e o final.

Pretas: Krogius

DIAGRAMA 371
Brancas: Eliskases
Jogam as Brancas.

Posição ocorrida no Torneio de Munique, 1937.

As Brancas têm posição superior graças à mobilidade maior de suas peças. Seu PR, porém, constitui uma debilidade, por se tratar de Peão atrasado em coluna aberta.

Eliskases decide sacrificá-lo, conseguindo abrir sua posição e ganhar a partida.

1. P5R! PxP

Ou 1. ..., BxPR; 2. CxB, PxC; 3. P6D, P5R; 4. D4B, D2C; 5. P7D+, R1D; 6. DxPB, etc.

2. P6D ...

Abre-se a grande diagonal branca e, imediatamente, a Dama do primeiro jogador ataca a TD inimiga.

2. ... D2T

Se 2. ..., P5R; segue 3. D2C, D2C; 4.CxP, etc.

3. CxPR BxC

4. TD1R Abandonam.

Se a) 4. ..., P3B; 5. TxB+, R1B; 6. D6B e ganham.

b) 4. ..., P5B+; 5. R2T, C3B; 6. TxB+, R1B; 7. T7R, D1C; 8. B6R, T2T; 9. D5T!!, ganhando.

Pretas: Engels

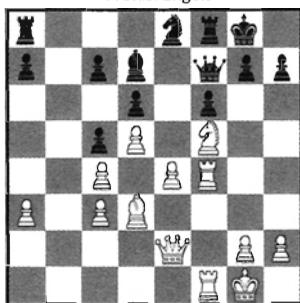



DIAGRAMA 372
Brancas: Saemisch
Jogam as Brancas.

As Brancas dispõem de posição superior em conseqüência de mobilidade maior e de melhor disposição de ataque de suas peças.

Para ampliar o raio de ação de suas forças, abrindo-lhes novas vias de ataque, as Brancas realizam o sacrifício do PR.

1. P5R! ...

O Bispo branco tem já diagonal aberta à sua disposição.

1. ... PDxP

2. T4T P3TR

3. TxP C3D

4. C7R+ DxC

5. T8T+ Abandonam.

Após 5. ..., RxT; há mate em três lances: 6. D5T+, R1C; 7. D7T+, R2B; 8. B6C mate.

Outros exemplos de sacrifícios de Peões serão vistos no tema seguinte (Rupturas), pois que, freqüentemente, esses dois temas se apresentam associados na prática de combinações.

XIX – Rupturas

Há posições em que as peças não atingem a plenitude de seu poder, em virtude de Peões se travarem entre si, formando verdadeiras cadeias entrelaçadas.

As Torres são as peças mais limitadas em sua ação.

Nessas situações, as Torres, e as demais peças, só podem chegar à eficiência máxima, mediante alguma ruptura violenta da posição. Tal procedimento permite, com freqüência, abrir diagonais, horizontais e colunas no campo inimigo.

A ruptura marca, freqüentemente, o fim do jogo posicional e o começo do jogo de combinação. Não é propriamente uma combinação, mas sim uma preliminar de combinações. Na maioria das vezes é o único meio de valorizar uma vantagem em desenvolvimento.

A ruptura deve ser bem preparada e as peças precisam ser dispostas de tal modo que participem imediatamente da luta, tão logo ela se produza.

Uma vez efetuada a ruptura, usará mais eficientemente suas peças o jogador que disponha de vantagem em espaço.

A ruptura se pratica, geralmente, com um lance de Peão, que produz trocas de Peões e, conseqüentemente, abertura de vias de ataque. Menos vezes peças de maior valor são sacrificadas para abrir a posição.

Exemplos:

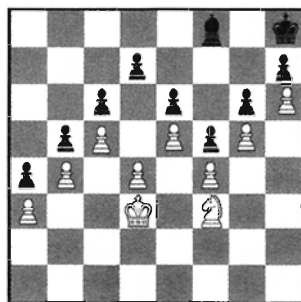



DIAGRAMA 373
Jogam as Brancas.

Este é um caso elementar e, por conseguinte, instrutivo.

Só existe um ponto de ruptura (casa 5D branca); o Cavalo está bem situado e pronto a entrar em jogo, tão logo se produza a ruptura.

Observe-se que as Brancas dispõem de vantagem em espaço.

1. P5D! ...

Ameaça 2. PxPBD, seguido de 3. C4D e 4. CxPBD. As Pretas não podem responder 1. ..., PBxP; por 2. C4D, seguido de 3. CxPC, etc.

A resposta do segundo jogador é, portanto, forçada.

1. ... PRxP
2. C4D ...

Ameaçando nova ruptura com 3. P6R.

2. ... R1C

3. P6R	PxP
4. CxPR	B2R
5. C4D	...

Seguido de 6. CxPBD, ganhando o jogo.

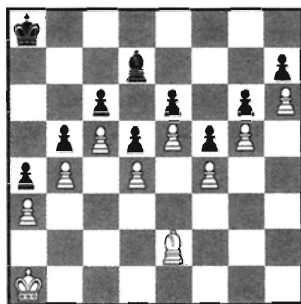



DIAGRAMA 374
Jogam as Pretas.

Neste caso, não há ruptura com jogada de Peões, pois as cadeias estão completamente entrelaçadas, sem nenhum lance possível.

A partida estará empatada se as Pretas movimentarem seu Rei ou jogarem 1. ..., B1R; ao contrário, a jogada 1. ..., B1B?; permitirá o ganho da seguinte maneira:

1. ...	B1B?
2. B5T!	B2D

Ou 2. ..., PxB; 3. P6C e ganham.

3. BxP	R1C
4. B7B	...

Seguido de 5. P6C, ganhando igualmente.

Exemplo simples, mostrando a ruptura mediante sacrifício de peça.

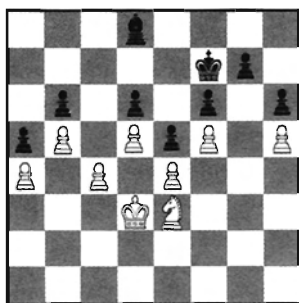



DIAGRAMA 375
Jogam as Brancas.

Há igualdade de material; porém o Bispo preto é inferior ao Cavalo adversário, visto encontrar-se em casa da mesma cor de seus Peões. É, portanto, um Bispo imobilizado pelos próprios Peões.

A posição está completamente bloqueada, mas existe um ponto de ruptura no território das Pretas, isto é, a casa 4BD do segundo jogador, ponto esse que proporcionará a vitória às Brancas.

1. P5B!	...

Sacrifício de Peão com dois objetivos:

a) destruir a cadeia de Peões inimigos e

b) dar a casa 4BD para o Cavalo.

A ameaça direta é a captura do PC (2. PxPC!) e não 2. P6B?, que fecharia definitivamente a posição. O correto seria, pois, 2. PxPC!, BxP; 3. C4B, B2B; 4. P6C, B1C; 5. CxPT, e as Brancas ganhariam.

1. ... PCxP

A outra alternativa daria ganho às Brancas da maneira seguinte: 1. ..., PDxP; 2. P6D, R1B; 3. R4B, R1R; 4. R5D, R2D; 5. C4B, R1R; 6. R6R, R1B; 7. R7D, e as Pretas perdem o Bispo e o final.

2. C4B ...

As Brancas têm agora um Peão passado e um Cavalo bem colocado.

2. ... R2R
3. P6C R2D
4. P7C B2B

Ou 4. ..., R2B; 5. CxPD!, B2R; 6. C7B, B1B; 7. P6D+, RxP; 8. P7D, ganhando.

5. CxPT! ...

Seguido de 6. C6B, e as Brancas ganham.

Pretas: Tartakower

DIAGRAMA 376
Brancas: Forgacs
Jogam as Brancas.

Esta posição ocorreu no Torneio de São Petersburgo, 1909.

As Brancas necessitam jogar com energia, pois as Pretas ameaçam obter vantagem na ala da Dama. Mas, a posição debilitada do flanco Rei preto e a possibilidade de ruptura na casa 5BR branca decidem a partida.

1. P5B! PRxP

As Brancas ameaçavam 2. P6B!, PxP (forçado; se 2. ..., D1R?; 3. D5C, P3C; 4. D6T, com mate no próximo lance) 3. PxPB, DxP; 4. C5R, D2R; 5. CxB, DxC; 6. D5C+, R1T; 7. D6B+, R1C; 8. BxP+!, RxB; 9. T4B, e mate em dois lances.

2. P4C!! ...

Novo sacrifício magnífico de Peão, que deve, igualmente, ser aceito.

2. ... PxPC
3. C5C P3C
4. T6B R2C
5. T(1R)1BR B1R

Defendendo o ponto 2BR três vezes atacado.

6. D4B! ...

Reforça o ataque à casa 2BR inimiga e ameaça 7. C6R+!

6. ... C1D

A resposta preta é forçada. A grande força das combinações está não só na limitação das respostas adversárias, nos lances forçados e necessários à defesa de pontos vitais, mas também na posição congesta que resulta para as peças inimigas.

7. P6R! ...

Atacando uma vez mais o ponto débil 2BR.

7. ... T3T

Defendem-se as Pretas pela pregadura do Peão branco. Se 8. PxP, TxT!

8. D5R! ...

E agora as Brancas ameaçam xeque descoberto mortal.

8. ... R3T

9. T(1B)5B! ...

Os lances brancos são magistrais. A Torre não pode ser tomada, pois o PCR está cravado.

9. ... PxPR

10. C7B+ ...

Se 10.TxT, PCxT!

10. ... DxC

11.T5T+! R2C

12.TxPC+! mate.

Excelente remate com numerosos temas de combinação em jogo, e possível graças à manobra inicial de rompimento da cadeia de Peões pretos.

Uma vez prevista a manobra de ruptura e, mais, realizada no momento exato, o ataque se desenvolve com facilidade.

Pretas: Lasker

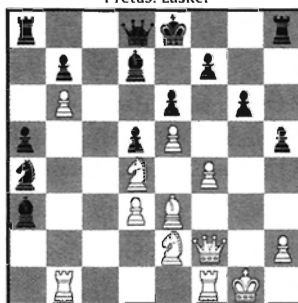



DIAGRAMA 377
Brancas: Pillbury
Jogam as Brancas.

Posição verificada no Torneio de Nuremberg, 1896.

Novamente o ponto de ruptura é a casa 5BR das Brancas. A entrega do PB deixará, ainda, vaga a excelente casa 4BR para o Cavalo branco de 2R.

1. P5B! PCxP

2. C4B P5T

3.T1T B2R

4.TxC! BxT

5. C(4D)xPR! ...

Como sempre acontece, após a ruptura segue-se a combinação.

5. ... PxC

6. CxPR! D2B??

Um cochilo inacreditável do grande mestre Lasker, que abandonou logo a seguir, pois perde a Dama (7. CxD).

Porém, outras jogadas de Dama perdem, igualmente, a partida.

Exemplos:

a) 6. ..., D1BD (para defender a Torre); 7. DxPB, B3BD; 8. B5C!, T1B; 9. DxT+, BxD; 10.TxB+, R2D; 11. C5B mate.

b) 6. D2D; 7. DxPB, ganhando.

c) 6. ..., D1C; 7. DxPB, P6T (7. ..., B2D?; 8. D7B mate); 8. C7B+, R1D: 9. P6R e ganham, igualmente, as Brancas.

XX – Recursos em Posições Desesperadas

Há posições que parecem completamente perdidas, sem possibilidades de salvação. Surgem, então, recursos imprevistos, que alteram, de pronto, o desfecho da partida.

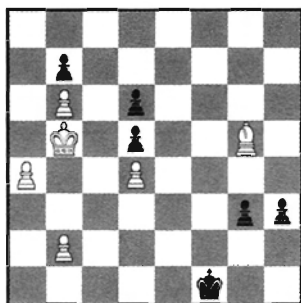



DIAGRAMA 378
Jogam as Brancas e empatam.

Exemplos:

Não há meios de impedir o avanço dos Peões pretos e conseqüente promoção.

A posição parece desesperada para o primeiro jogador.

1.	B2D	P7T
2.	B5T	P8T=D
3.	P4CD!	...

E qualquer que seja o lance das Pretas haverá empate, pois as Brancas ficam sem movimentos ("pat").

É um exemplo de auto-obstrução.

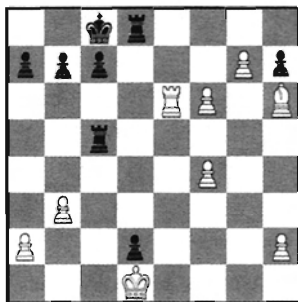



DIAGRAMA 379
Brancas: Carlos Torre
Jogam as Brancas e ganham.

As Pretas ameaçam jogar ..., T8B+, seguido de ..., P8D=D+, ganhando a partida. Não se vê como evitar essas ameaças.

1.T6D!! ...

Lance de obstrução, interrompendo a defesa da Torre preta sobre o Peão candidato à promoção.

Se 1. ..., PxT; segue-se 2. P7B, ganhando facilmente.

1. ... TxT
2. P8C=D+ R2D
3. D7B+ R3B
4. D8R+ R3C
5. D3R! ...

As Brancas pararam todas as ameaças, ganhando facilmente o jogo.

DIAGRAMA 380
Autor: H. Rinck
As Brancas jogam e empatam.

As Pretas ameaçam ..., R7T, ganhando a partida. O lance das Brancas é forçado.

1. R3C P4T

As Brancas parecem perdidas, pois o adversário dispõe de um Peão passado defendido. Há, porém, uma solução imprevista.

2. P4R R8C
3. P5R!! PxP

Forçado, caso contrário as Brancas fariam Dama em primeiro lugar. Mas, agora, as Brancas não têm lance e o final está empatado ("pat").

DIAGRAMA 381
Autor: Loyd
As Brancas jogam e empatam.

Este final parece absolutamente ganho pelas Pretas, que ameaçam coroar seu Peão. Mas, há uma manobra salvadora para as Brancas.

1. B7D P7T
2. B6B+ R8C
3. B1T!! ...

Surpresa! Recurso que salva a partida.

3. ... RxB
4. R2B!! ...

Empate. Ao contrário, 4. R1B?, que parece igual, perderia. Vide diagrama 221.

DIAGRAMA 382
As Brancas jogam e empatam.

Esta posição ocorreu numa partida entre Lasker e Tarrasch. As Brancas parecem perdidas.

Como poderá o Rei branco atingir sua casa 3BD para enfrentar o Peão preto passado, que se forma após ..., P5B, etc.?

Lasker demonstra como isso é possível.

1. P4T!	R5C
2. R6C!	...

Agora o Rei preto é forçado a tomar o PT e as Brancas ganham espaço e tempo.

2. ...	RxP
3. R5B	R6C
4. R4R	R7B
5. R5D	R6R
6. RxP	R6D
7. RxP	R7B
8. RxP	RxP3C

E o Rei preto dá graças por ter chegado a tempo.

CAPÍTULO
IV

AS ABERTURAS

I – PRINCÍPIOS GERAIS

1. Generalidades

Uma partida, que se inicia com os lances 1. P4R, P3BR?, merece, de um estudioso de xadrez, severa crítica, pois o lance das Pretas 1. ..., P3BR?, é fraco, tão fraco, que não existe em nenhum compêndio de xadrez nem em partidas de bons jogadores. Quem tenha memorizado centenas de jogadas de aberturas diversas, mas sem entendê-las, não saberá dizer por que esse lance é mau. Ao contrário, um bom enxadrista repudiará essa jogada pelas quatro razões seguintes:

a) porque despreza o centro;

b) porque não contribui para o desenvolvimento;

c) porque priva o CR de sua melhor casa (3BR);

d) porque enfraquece a posição do Rei.

Há, portanto, nas aberturas, princípios gerais, cujo conhecimento é indispensável, por constituírem a estrutura, à base das aberturas; os movimentos de peças, os lances, nada mais sendo do que meros instrumentos de sua realização. Assim, o conhecimento dos princípios gerais das aberturas não só permite economia no esforço mental, que se despende numa partida, como também proporciona ao enxadrista elementos proveitosos, desde que seu adversário, por sua vez, os ignore, ou despreze-os.

2. Teoria das Aberturas

Que se entende por "teoria das aberturas"?

Na posição inicial, por terem um lance a mais (saída), as Brancas possuem uma leve vantagem. Decorre daí que:

1º – O problema das Brancas, na abertura, é assegurar-se da melhor posição, ao passo que;

2º – O problema das Pretas é garantir a igualdade.

É a solução dessas questões, em cada caso, que se deve entender por "teoria das aberturas".

Resolvida, claramente, uma dessas questões, para qualquer dos lados, a teoria dá-se por satisfeita. Todo o esforço, que se realiza nas aberturas, visa, pois, garantir para as Brancas uma

ligeira vantagem e, para as Pretas, a igualdade. Esta igualdade, naturalmente, será o primeiro passo para as Pretas tentarem conseguir uma vantagem em continuação.

3. Conceitos Fundamentais nas Aberturas: o Desenvolvimento e o Centro

Nas aberturas existem dois conceitos fundamentais: o *desenvolvimento* e o *centro.*

Desenvolvimento é tirar as peças de suas casas iniciais ampliando-lhes o raio de ação.

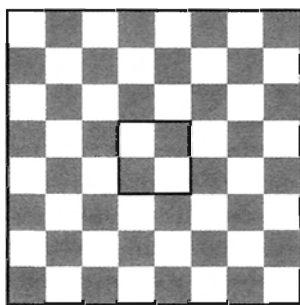



DIAGRAMA 383
O centro.

O centro consiste nas quatro casas ao redor do centro geométrico do tabuleiro, 4R e 4D das Brancas e das Pretas (diagrama 383).

O princípio básico e essencial, na abertura, é o desenvolvimento harmonioso das peças, de maneira a garantir a posição mais favorável possível no centro. As peças devem ser desenvolvidas, aproximando-se e exercendo ação sobre as casas centrais.

Todo movimento de peça, na abertura, deve responder às perguntas seguintes:

1 – Como afeta o centro?

2 – Como contribui para o desenvolvimento?

Todo lance, que está de acordo com estes dois princípios fundamentais das aberturas, é *normal*; em caso contrário, é um lance *anormal.* O lance 1. P4R é normal, porque coloca um Peão no centro e permite o desenvolvimento da Dama e do Bispo do Rei. Já 1. P4TD, que não tem ação no centro nem no desenvolvimento, é um lance anormal.

Após 1. P4R, P4R; 2. C3BR, desenvolvendo um Cavalo e atacando um Peão central, é normal, enquanto 2. P3TR, que não afeta o centro nem o desenvolvimento, é anormal.

Lances normais levam à posição *normal.*

Quando um dos jogadores atingir a posição normal e o outro não, é claro que o primeiro estará com vantagem.

Quando ambos os adversários conseguirem a posição normal, surgirá a posição ideal. E posição ideal é aquela atingida em virtude de uma seqüência de lances normais, na abertura, por ambos os adversários.

4. O Desenvolvimento

A finalidade do jogo de xadrez, como já sabemos, é criar uma posição toda especial ao Rei inimigo: o xeque-mate. Os elementos necessários para o mate são as peças, que, no começo da partida, permanecem em sua posição inicial, afastados do campo de luta.

Durante a partida, porém, será preciso desenvolver essas peças, isto é, tirá las de suas casas iniciais, ampliando-lhes o raio de ação, para que se tire o maior proveito possível de sua potência de luta.

DIAGRAMA 384
Posição inicial das peças.

Analisando-se a posição inicial das peças (diagrama 384), vemos que apenas os Cavalos e os Peões têm movimentos.

As outras se encontram bloqueadas por seus Peões.

Daí a necessidade de movimentar os Peões, na abertura, a fim de abrirem caminho às outras peças, aumentando-lhes, desta forma, o poder e a eficiência.

A) Lances de Peões nas Aberturas

Quais os Peões que devem ser jogados nas aberturas?

Necessariamente aqueles que, além de terem ação no centro, participem no desenvolvimento das demais peças.

Os avanços dos PTD e PTR à casa quatro não exercem ação no centro e contribuem pobremente para o desenvolvimento. Assim, no início da partida, não é por essas colunas (TD e TR),

que as Torres terão melhor ação. O mesmo se diga para o PCD e o PCR, os quais, após 1. P4CD ou 1. P4CR, apenas dão aos Bispos mais duas casas (2C e 3T). Já 1. P4BD ou 1. P4BR agem sobre as casas centrais 5D e 5R, respectivamente, mas, apenas o movimento do PBD (1. P4BD) contribui para o desenvolvimento, porquanto concede à Dama mais três casas, isto é, 2BD, 3CD e 4TD.

Já o avanço do PD (1. P4D) é um lance melhor, pois age sobre a casa central 5R, além de dar duas casas para a Dama (2D e 3D) e cinco casas para o BD (2D, 3R, 4BR, 5CR e 6TR). Por sua vez, 1. P4R é magnífico, pois age sobre a casa central 5D, oferece à Dama quatro casas (2R, 3BR, 4CR e 5TR) e ao BR cinco casas (2R, 3D, 4BD, 5CR e 6TD).

Pelo exposto, concluímos que os lances de Peões mais indicados nas aberturas são 1. P4R e 1. P4D, que devem ser as aberturas preferidas por todos que se iniciam em xadrez e, desses, 1. P4R, de preferência.

O avanço de outro Peão (PT, PC ou PB) qualquer apenas abre caminho para uma única peça. Sabemos também como abrir a partida (1. P4R! ou 1. P4D!), como ampliar os lances dos Cavalos (C3BR e C3BD), como movimentar os Bispos (pelas diagonais abertas) e a Dama (pelas diagonais e colunas abertas).

Resta aprender o desenvolvimento das Torres. Ora, na abertura, a ação máxima da Torre se faz por uma coluna central aberta e, para isso, é mister remover o próprio Peão, que está nessa coluna. Nas partidas com 1. P4R, P4R, o método para conseguir a coluna aberta (coluna da Dama ou do BR) é jogar, em momento oportuno, P4D ou P4BR, e da troca de um desses Peões com o PR inimigo resultam as colunas abertas da Dama ou do BR, conforme o caso.

Nas aberturas 1. P4D, P4D, do mesmo modo, para se conseguir as colunas abertas (do Rei ou do BD) é preciso jogar P4R ou P4BD e da troca de um desses Peões com o PD adversário resultam as colunas abertas do Rei ou do BD, conforme o Peão trocado. E é por essas colunas abertas (BD, D, R e BR) que as Torres exercem sua ação, nas aberturas e no meio jogo.

B) Casas Ideais para as Peças

Diretamente ligada ao desenvolvimento está a questão de saber-se quais as casas ideais para as peças, na abertura.

Sabemos que, além de atender ao desenvolvimento, as peças devem cooperar para o domínio das casas centrais. Isto posto, podemos concluir, para os Cavalos, sem maiores dificuldades, que suas casas ideais são 3BR e 3BD, de onde têm ampliado seu raio de ação, com efetivo controle das casas centrais.

Um lance inicial de Cavalo em 3T, evidentemente, é mau, e apenas se admite, quando forçado, a fim de evitar uma perigosa ameaça. Com efeito, a posição de um Cavalo em 3T, além de não operar nas casas centrais, tem restrita sua mobilidade. As casas 2R ou 2D são melhores do que 3T, mas menos desejáveis que 3B, porque nessas casas é pequena sua ação central e o Cavalo necessita de um outro lance preparatório (2R, 4BR; 2D, 4BD) para agir no campo inimigo.

Quanto às Torres e à Dama, devem, de uma maneira geral, permanecer na primeira ou segunda horizontais, onde estão a salvo de ataques da parte de peças menores (Cavalos e Bispos) ou da parte de Peões.

As Torres aspiram invadir a primeira e a segunda horizontais contrárias (sétima e oitava de seu lado); também, idealmente colocadas, quando dobradas numa coluna aberta.

Casas ideais, específicas, para as Torres, para a Dama e mesmo para os Bispos não é, contudo, possível apontá-las, sem levar em consideração os vários tipos de formações de Peões, que são características das diferentes aberturas; são justamente essas formações de Peões que ditam quais as diagonais e quais as colunas que serão abertas. Isso veremos, com detalhes, no estudo das diferentes aberturas.

C) Normas no Desenvolvimento das Peças

O diagrama 385 mostra um desenvolvimento ideal por parte das Brancas, conseguido em somente dez lances. Por ordem: 1. P4R; 2. C3BR; 3. P4D; 4. C3B; 5. B4BR; 6. B4B; 7. O-O; 8. T1R; 9. D2R; 10. TD1D.

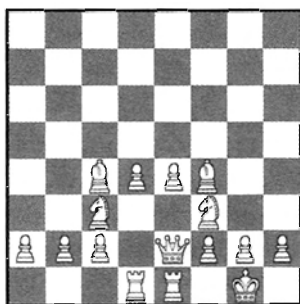



DIAGRAMA 385
Desenvolvimento ideal das Brancas.

Por que esse desenvolvimento é ideal? Simplesmente porque os Peões exercem controle sobre as casas centrais, as demais peças estão bem desenvolvidas, visando, igualmente, o centro, e o Rei branco se encontra bem protegido, gozando de tranqüilidade e garantia.

Em seu livro *Common sense in chess*, onde está bem explanada a velha teoria do desenvolvimento, Lasker dá a regra que nos primeiros seis lances somente devem ser jogados os dois Peões centrais, os dois Cavalos e os dois Bispos. Chega-se, forçosamente, a essa regra de Lasker, quando consideramos que cada lance deve visar o desenvolvimento e que não se deve jogar prematuramente a Dama ou as Torres, enquanto as peças menores não tenham sido trocadas.

Entre outras, Lasker dá, ainda, a regra que devem desenvolver-se os Cavalos antes dos Bispos, especialmente o Cavalo do Rei. A razão é simples.

De sua casa inicial os Bispos (após o avanço dos Peões centrais) dominam casas importantes, mesmo em território inimigo; são ativos sem terem sido jogados. Já os Cavalos, de sua casa inicial, dominam casas já dominadas por outras peças. O CR, por exemplo, domina as casas 3TR, 3BR e 2R, que já se acham na posse do jogador. Por essa razão é mais indicado jogar primeiramente o Cavalo que o Bispo. Ainda, em 3BR, o Cavalo domina todas as casas, que permitem ataques prematuros do adversário. Tanto é verdade, que quase todas as partidas curtas e citadas nas aberturas são possíveis por inexistir o Cavalo em 3BR. Basta lembrar o célebre Mate Pastor: 1. P4R, P4R; 2. B4B, B4B; 3. D3B, C3BD; 4. DxP mate. Possível, por faltar o Cavalo em 3BR das Pretas, permitindo a entrada da Dama.

Outra razão existe para desenvolver os Cavalos, e especialmente o CR, antes do Bispo: o CR tem uma única casa boa, 3BR, casa quase exclusivamente reservada para o Cavalo. Já na casa 3BD, muitas vezes, é preferível jogar P3BD, para defender o

centro. O PBR não pode ser jogado, com essa finalidade, sem debilitar a ala do Rei.

Dos dois Cavalos, pois, é o Cavalo do Rei que deve ser jogado em primeiro lugar. E por que antes do Bispo? Porque enquanto o CR tem uma única casa boa para ocupar, o Bispo tem maior número de casas a escolher. É lógico aguardar as jogadas do adversário, antes de escolher a colocação que se lhe destina.

Haverá casos em que é o Bispo que apenas tem uma boa colocação, mas, o principiante não se atrapalhará se der maior amplitude à regra, que estamos analisando. – *De uma maneira geral, desenvolvem-se os Cavalos e, em especial, o CR, antes dos Bispos. Havendo dúvidas quanto ao desenvolvimento dessas peças, deve-se jogar aquela que tenha uma única boa colocação.*

Vejamos um exemplo:

1. P4R P4R

Estamos em dúvida entre jogar o CR e o BR. Ora, o BR tem muitas casas para desenvolver-se, enquanto o CR tem apenas uma. O lance, claro está, é de Cavalo.

2. C3BR C3BD

As Pretas defenderam seu PR. Qual será, agora, a melhor jogada das Brancas? Na abertura é importante o domínio das casas centrais. Desenvolvendo-se o BR em 3D, ele apenas dominará uma casa central (4R), prejudicando, enormemente, o desenvolvimento do BD. Em 4BD não haverá esse inconveniente, mas apenas agirá sobre a casa central 5D. Jogando, porém, em 5CD, haverá sempre a possibilidade de eliminar o Cavalo preto, que defende seu PR. Em 5CD o Bispo exerce influência indireta sobre as casas centrais 4D e 5R, que estão defendidas pelo Cavalo preto.

3. B5C! ...

Vê-se, claramente, que 5CD é o melhor lugar para o Bispo, razão por que deve desenvolver-se essa peça antes que o CD.

Esta abertura, chamada Abertura Ruy Lopez, é considerada a mais perfeita do xadrez (diagrama 386).

DIAGRAMA 386
Abertura Ruy Lopez.

DIAGRAMA 387
A resposta correta das Pretas é 3. ..., C3BD.

Outra regra antiqüíssima de desenvolvimento diz:

– *Quando se puder escolher, entre várias jogadas, dever-se-á preferir aquela que, além do desenvolvimento de uma peça, contenha uma ameaça, porque, assim, restringimos a quantidade de respostas do adversário.*

Um exemplo é o diagrama 387, que se produz após:

1. P4R P4R
2. P4D PxP
3. DxP ...

A melhor resposta das Pretas é 3. ..., C3BD; realmente, além de desenvolver uma peça, obriga as Brancas a moverem uma peça já movimentada, a Dama. As Pretas ganham, com esse lance, um tempo no desenvolvimento.

Estas normas antigas no desenvolvimento das peças, normas clássicas e adotadas por todos os grandes enxadristas que o mundo conheceu, receberam com o advento da escola hipermoderna do xadrez, algumas críticas dos precursores dessa escola, e entre eles o grande mestre Ricardo Reti. Procuraram eles, com efeito, contestar, em alguns pontos, a validade dessas noções fundamentais.

Não cabe nos limites deste livro abordar esse interessante assunto; mas, aconselhamos aos principiantes de xadrez seguir, sempre que possível, as normas de desenvolvimento aqui apontadas. Sem dúvida, são elas elementos que devem, de fato, ser estudados e assimilados, porquanto autorizam boa condução das aberturas no jogo de xadrez.

D) Posições Fechadas e Posições Abertas

Devemos distinguir dois tipos de posições: as posições fechadas e as posições abertas. Fechadas são aquelas em que os Peões já não podem avançar, reduzindo, senão paralisando, de maneira considerável, a mobilidade e eficácia das peças (diagrama 388).

Posições abertas são aquelas em que vários Peões foram trocados, resultando diagonais e colunas livres para o desenvolvimento das peças (diagrama 389).

DIAGRAMA 388
Exemplo de Posição Fechada.
As peças estão tolhidas.

DIAGRAMA 389
Exemplo de Posição Aberta.
Há livre desenvolvimento das peças.

Deve-se notar que, em geral, essas posições nunca têm um caráter decididamente aberto ou fechado, mas que participam de ambos, de cada vez, com pronunciamento maior para uma das posições. Da mesma forma, o caráter de aberto ou fechado não é permanente, pois são freqüentes as inversões como, por exemplo, a passagem de uma posição primitivamente fechada para uma aberta, ou vice-versa.

Aos que se iniciam no xadrez interessam mais as posições abertas do que as fechadas, visto que as primeiras são de mais fácil manejo e seu estudo serve de base para bem compreender as posições fechadas, de estratégia e técnica mais difíceis.

E) Desenvolvimento Rápido nas Posições Abertas – O Fator Tempo

Nas posições abertas, como vimos, as peças têm mais mobilidade do que nas posições fechadas. Por esse motivo, o essencial, nessas posições, é desenvolver rapidamente as peças, sem perda de tempo.

Nas aberturas deve predominar uma idéia fundamental: tirar o quanto antes as peças de suas desvantajosas casas iniciais.

Assim, na posição do diagrama 390, exemplo de posição aberta, as Brancas não devem perder tempo no desenvolvimento

DIAGRAMA 390
Posição Aberta.

de seu BR, jogando P3CR e B2C, mas sim, diretamente B4BD. Da mesma maneira, o desenvolvimento direto do BD em 5CR é o indicado e não pelo "fianchetto" P3CD e B2CD.

Nas posições abertas, esse tipo de desenvolvimento por "fianchetto" traduz uma perda de tempo.

Este último exemplo veio mostrar-nos a estreita ligação existente entre desenvolvimento e tempo.

Nas posições abertas é possível formar um conceito rápido de posição, em relação ao desenvolvimento, simplesmente em se contando as peças em jogo de cada lado. Se um dos jogadores conseguir, numa posição aberta, ganhar um tempo a seu adversário, pode assegurar-se que tem posição superior.

No diagrama 391, em rápida análise, vemos que as Pretas têm posição nitidamente superior, pois enquanto elas dispõem de três peças desenvolvidas, as Brancas apenas têm a Dama em jogo e pessimamente colocada.

Essa posição pode ser alcançada com um jogo fraco por parte das Brancas, com várias perdas de tempo. Vejamos:

DIAGRAMA 391
As Brancas perderam vários tempos.

1. P4R P4R
2. P4D PxP
3. DxP ...

Primeira perda de tempo, pois vai dar às Pretas ensejo de desenvolvimento com ataque.

3. ... C3BD
4. D5D? ...

Nova perda de tempo e desta vez mais grave. As Pretas se desenvolvem com ataque.

4. ... C3B
5. D3D B4B

As Pretas conseguiram vantagem na abertura, devido a duas perdas de tempo do adversário.

F) Ganho e Perda de Tempo na Abertura

Como é possível ganhar ou perder um tempo na abertura? Vejamos alguns casos.

1º CASO – *Se um jogador movimenta uma peça sem objetivo algum, ou se movimenta duas vezes a mesma peça na abertura, ele perde um tempo.*

Exemplo:

1. P4R	P4R
2. C3BR	C3BD
3. P4TD?	...

Um lance sem objetivo no centro e no desenvolvimento. Tratase de uma perda de tempo.

3. ...	C3B
4. C3B	B5C
5. P3D	...

Outro lance, que embora tenha um objetivo, que é defender o PR que estava atacado (..., BxC; PxB; CxP), não contribui para o desenvolvimento nem para o centro. Com a primeira perda de tempo, 3. P4TD?, as Brancas abriram mão da vantagem da saída, que significa o lance a mais. Essa perda de tempo, associada ao último lance das Brancas, dá às Pretas nítida vantagem na abertura, visto que dispõem de melhor desenvolvimento.

Perde-se também um tempo, movendo-se, na abertura, duas vezes a mesma peça. Exemplo:

1. P4R	P4R
2. C3BR	C3BD
3. C3B	C3B
4. B5C	B3D?
5. O-O	B5C

As Pretas perderam um tempo. Contando-se as peças desenvolvidas, vemos que, em cinco lances, as Brancas dispõem de três peças desenvolvidas (CD, CR e BR), do roque já feito e do lance. As Pretas têm três peças em jogo.

2º CASO - *Desenvolvendo a Dama, prematuramente, perde-se, muitas vezes, um tempo.*

As excursões prematuras com a Dama são, muitas vezes, a causa da perda de tempo no desenvolvimento. O último diagrama foi um bom exemplo. Vejamos outro.

DIAGRAMA 392
Desenvolvimento prematuro da Dama branca.

A posição do diagrama 392 é alcançada após:

1. P4R	P4R
2. B4B	B4B
3. D5T	...

Ameaçando o PR e mate com DxPB. É este um tipo de ataque que os principiantes gostam de efetuar, procurando realizar o célebre Mate Pastor.

Mas, quem tenha compreendido porque o rápido desenvolvimento das peças é o objetivo mais importante da abertura, repudiará esse ousado lance da Dama, que será logo atacada com um lance de desenvolvimento das Pretas.

Em primeiro lugar, as Pretas param as duas ameaças inimigas, jogando 3. ..., D2R. Este lance é o indicado e não o convidativo de 3. ..., D3B, defendendo tudo e ameaçando, por sua vez, 4. ..., DxPB+. A razão é que a casa 3BR preta está reservada para o Cavalo, que ganhará tempo ao atacar a ousada Dama. À colocação da Dama preta em 3BR, segue-se a seguinte linha: 3. ..., D3B; 4. C3BR (lance de ataque e desenvolvimento), C3B; 5. C3B, ameaçando C5D, com ataque à Dama e ao PBD das Pretas e a posição seria vantajosa para o primeiro jogador.

Mas vejamos o correto:

3. ...	D2R
4. C3BR	C3BD

É preciso defender o PR, atacado que está pelo CR e pela Dama das Brancas.

5. C3B	C3B!

E agora pagam as Brancas seu tributo pelo desenvolvimento prematuro da Dama, que deve perder um tempo, para fugir ao ataque do Cavalo.

6. D4T	O-O

As Pretas têm quatro peças desenvolvidas e mais o roque, enquanto as Brancas têm somente quatro peças em jogo.

As Brancas perderam a vantagem do lance inicial.

Este exemplo não deve levar o enxadrista a concluir que todo lance prematuro de Dama, como D5T, seja mau em todas as circunstâncias. Se um dos jogadores não desenvolver, convenientemente, suas peças, o adversário pode intentar, conforme os casos, um precoce D5T, que poderá ser útil. É o caso de:

1. P4R	P4R
2. B4B	C2R?

Este lance não é bom, porque, além de obstruir o BR, necessita de mais um lance (C3C), a fim de poder agir no centro, em seu próprio campo.

Aqui o desenvolvimento precoce da Dama com 3. D5T é bom, pois ameaça o PR inimigo, mate com DxPB e a Dama está numa casa, onde não mais será atacada pelo Cavalo.

3. D5T	C3C
4. C3BR	...

E as Brancas com a ameaça de C5C, atacando o PBR, ganham pelo menos um Peão.

Vemos, assim, que, em certos casos, se justifica um prematuro lance de Dama nas aberturas. Mas, a não ser com vantagem imediata, deve-se evitar o lance de Dama na fase inicial da partida, porquanto, com freqüência, a Dama perde um ou mais tempos, devido aos ataques das peças menores.

3º CASO *Perde-se um tempo, quando se coloca uma peça indefesa em casas suscetíveis de serem atacadas pela adversário, mediante uma jogada de desenvolvimento.*

Exemplo:

1. P4R	P3R
2. B4B?	...

Embora seja lance de desenvolvimento, é uma jogada má, porquanto dá ensejo às Pretas de ganharem um tempo.

2. ...	P4D!

O lance das pretas é de desenvolvimento, obrigando a um recuo do Bispo inimigo, mesmo após 3. PxP, PxP. As Brancas perderam um tempo.

Outro exemplo:

1.	P4R	P4R
2.	P4BR	PxP
3.	B4B	B4B?

O lance das Pretas é de desenvolvimento, mas é jogada má, uma perda de tempo. Após:

4.	P4D!	...

As Pretas são obrigadas a realizar um segundo movimento, na abertura, com a mesma peça.

Exemplo interessante de perda de tempo é o seguinte:

1.	P4R	P4R
2.	C3BR	C3BD
3.	C3B	B4B?
4.	CxP!	CxC
5.	P4D	...

As Brancas recuperam a peça, ganhando um tempo.

Nas aberturas com 1. P4R, P4R; as Pretas devem ter cautela com a jogada tão natural ..., B4BD, em virtude da possibilidade de ser atacado o Bispo mediante P4D das Brancas, que resulta em perda de tempo para o segundo jogador, pois o Bispo é obrigado a novo movimento.

4º CASO - - *Perde-se um tempo quando se responde a uma jogada do adversário, que é de desenvolvimento e de ataque ao mesmo tempo, com uma jogada de defesa sem desenvolvimento.*

Exemplo bem elementar é:

1.	P4R	P4R
2.	C3BR	P3BR?

A segunda jogada das Brancas foi de desenvolvimento e de ataque ao PR preto. As Pretas, com 2. ..., P3BR?, defenderam seu PR, porém não realizaram nenhum desenvolvimento. Portanto, perderam um tempo. Só por esse motivo a jogada preta seria um erro, se não fosse, ainda, pela continuação aguda: 2. ..., P3BR?; 3. CxP!, PxC (o melhor seria, ainda, 3. ..., D2R); 4. D5T+, P3C; 5. DxPR+; seguido de 6. DxT.

Mais um exemplo:

1.	P4R	P3R
2.	P4D	P4D
3.	C3BD	C3BR
4.	B5C	P3BD?

Defendendo o PD, porém, nada desenvolve. Boa defesa seria 4. ..., B2R.

As Pretas perderam, assim, um tempo.

5º CASO – *Perde-se um tempo trocando uma peça, se o adversário responde com um lance de desenvolvimento.*

Vejamos um exemplo:

1. P4R	P4R
2. C3BR	C3BD
3. P4D	...

Jogando, agora, 3. ..., PxP, as Pretas perdem um tempo, porque jogaram duas vezes com a mesma peça (o PR) na abertura. Mas, se as Brancas não querem sacrificar o Peão e sim recuperá-lo, com 4. CxP, perdem também um tempo, como as Pretas, pois jogaram duas vezes com o Cavalo na abertura. Essa perda de tempo, por ambos os lados, compensa a situação.

Contando-se, novamente, os tempos, após 3. ..., PxP; 4. CxP, vemos que as Brancas jogaram já os dois Peões centrais e têm desenvolvida uma peça, ao passo que as Pretas jogaram apenas um Peão central e desenvolveram, também, uma peça. As Brancas têm, pois, um tempo a mais. Porém, como são as Pretas a jogar, nesta posição, o tempo se refere ao tempo da saída, que pertence mesmo às Brancas. Se as Pretas continuarem com as trocas, a questão é outra. Se não vejamos.

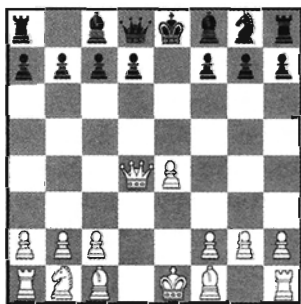



DIAGRAMA 393
Posição após 4. DxC.
As Pretas perderam um tempo.

3. ...	PxP
4. CxP	CxC?
5. DxC	... (diagrama 393).

As Pretas perderam um tempo, pois trocaram uma peça e as Brancas retomaram com um lance de desenvolvimento (5. DxC), pondo em jogo uma peça até então imóvel.

Contando-se, agora, os tempos, vemos que as Brancas jogaram seus dois Peões centrais e desenvolveram uma peça, enquanto as Pretas jogaram apenas um Peão central e não têm peça nenhuma desenvolvida.

Além da saída, as Brancas ganharam um tempo. Sua posição é, portanto, superior.

Exemplo elementar de perda de tempo é:

1. P4R	P3D
2. C3BR	B5C
3. C3B	BxC?
4. DxB	...

As Brancas têm dois tempos a mais: o da saída e o resultante do último lance preto, que realizou uma troca, permitindo às Brancas retomar com o desenvolvimento de uma peça.

Outro exemplo:

1. P4D	P4D
2. C3BR	C3BR
3. P3R	P3R
4. B3D	P4B
5. PxP?	BxP

Com seu último lance as Brancas perderam um tempo.

6º CASO – *Se um jogador realiza uma jogada de ataque, que nada desenvolve, e o adversário responde com uma jogada de desenvolvimento, este último ganha um tempo.*

Exemplo:

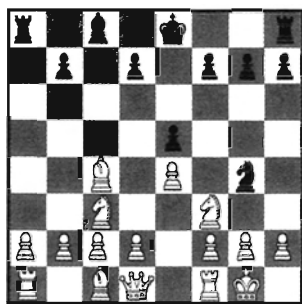



DIAGRAMA 394
As Pretas perdem um tempo com 4. ..., C5C.

1. P4R	P4R
2. B4B	B4B
3. C3BD	C3BR
4. C3B	C5C?
5. O-O	... (diagrama 394)

O lance das Pretas 4. ..., C5C? é um lance de ataque, que nada desenvolve, pois o CR já fora jogado.

A resposta das Brancas 5. O-O é um lance de defesa e de desenvolvimento.

Contando-se os tempos, vemos que as Pretas jogaram um Peão central e têm duas peças em jogo, enquanto as Brancas jogaram, também, seu Peão central, têm três peças em jogo e mais o roque feito. Têm, logo, três tempos a mais; porém, como o lance pertence às Pretas, esses tempos se reduzem a dois, um relativo à saída e outro ganho graças à colaboração do adversário, com seu 4. ..., C5C?, ataque sem desenvolvimento.

A posição das Brancas é, por isso, vantajosa.

5. O Centro

Em se acompanhando a evolução da teoria enxadrística, à medida que transcorre o tempo, a importância do centro tem sido cada vez mais reconhecida.

O desenvolvimento de cada partida depende, real e exclusivamente, da situação formada sobre as casas centrais.

Desta forma, o domínio do centro tem sido e é a base do xadrez. É, em suma, a síntese das aberturas.

O centro, sabemo-lo, são as casas 4R e 4D de cada lado, ao todo quatro casas. E que o princípio fundamental, norteando as jogadas na abertura, seria o desenvolvimento das peças, com ação voltada para essas quatro casas centrais.

Para uma peça agir sobre o centro não é imprescindível que ela esteja colocada numa dessas casas. Todas as peças que, de perto ou de longe, dominam o centro, praticamente estão colocadas no centro do tabuleiro. Por isso, os Cavalos devem ser colocados em 3B, os Bispos em 4B ou 3D ou 3R, os Peões centrais em 4D e 4R.

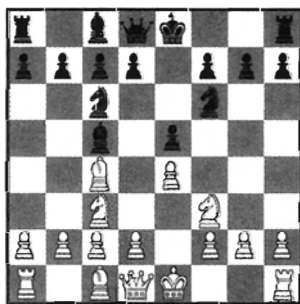



DIAGRAMA 395
Todas as peças desenvolvidas agem no centro.

Até desenvolvidos por "fianchetto" (P3C seguido de B2C) os Bispos exercem pressão nas casas centrais.

A posição do diagrama 395, que é atingida após,

1.	P4R	P4R
2.	C3BR	C3BD
3.	B4B	B4B
4.	C3B	C3B

mostra como agem as peças desenvolvidas pelas casas centrais. Os PR, tanto branco como preto, estão colocados no centro e cada um deles fiscaliza duas importantes casas do campo inimigo: as casas 4D e 4BR. Quer os Cavalos, quer os Bispos de cada lado, têm ação sobre as casas centrais.

Prosseguindo a partida com

5.	P3D	P3D
6.	B5CR	B5CR

surgiria a pergunta: o desenvolvimento destes últimos Bis-

pos exerceria também ação no centro?

A resposta é afirmativa. Os Bispos, em 5C, atuam também no centro do tabuleiro, já que vulneram os Cavalos adversários, que se acham em 3B; também anulam, pelas pregaduras, essas peças na luta pelo domínio do centro e, de uma maneira indireta, cooperam na ação geral do controle do centro.

Após o roque, as Torres colocadas em 1R, 1D, e mesmo em 1BD e 1BR, em combinação com o avanço dos Peões centrais, cooperam, também, para acentuar a pressão sobre o centro do tabuleiro.

Vejamos a situação do centro em alguns diagramas.

DIAGRAMA 396
Estratégia defeituosa das Pretas: centro abandonado.

O diagrama 396 reproduz uma posição em que as Pretas se descuidaram do centro para desenvolver seus Bispos por "fianchetto". O resultado é que a posição das Brancas é muito superior, dispondo suas peças de maior mobilidade.

As peças pretas estão restringidas, seus Cavalos podem ser atacados a qualquer momento pelos Peões brancos.

Foi defeituosa a estratégia empregada pelas Pretas na abertura.

DIAGRAMA 397
As Brancas possuem um forte centro.

No diagrama 397, como no anterior, as quatro peças menores das Brancas (os dois Bispos e os dois Cavalos) e seus Peões centrais dominam o centro. O PD e o PR brancos controlam casas em território inimigo, enquanto o PD preto fiscaliza unicamente uma casa central de seu próprio campo. Os Peões brancos podem atacar facilmente os Cavalos adversários;

ao contrário, os Bispos e os Cavalos do primeiro jogador estão a salvo dessa eventualidade.

DIAGRAMA 398
As Brancas têm apenas ligeira vantagem no centro.

A posição preta é, pois, desvantajosa.

Já na posição do diagrama 398 as Pretas não se descuidaram completamente do centro, pois conservaram um Peão central.

A ligeira vantagem das Brancas reside em que:

a) seus Cavalos não podem ser atacados pelos Peões inimigos e

b) seu PD exerce constante pressão sobre o PR preto, podendo, ainda, em alguns casos, avançar à casa 5D, atacando o CD inimigo.

As Brancas não devem efetuar P5D sem real objetivo, mas sim manter a pressão sobre o PR contrário e forçá-lo à troca ..., PxP; quando então sua superioridade mais se acentua.

DIAGRAMA 399
As Brancas mantém superioridade no centro.

O diagrama 399 reproduz a posição típica que pode resultar da troca ..., PRxP, objetivo das Brancas no exemplo anterior. Agora, somente as Brancas dispõem de Peão central, o que significa vantagem em espaço e maior liberdade para suas peças. O PD preto fiscaliza casas de seu próprio território; ao contrário, o PR branco controla casas do território inimigo. As Brancas podem, eventualmente, instalar um Cavalo em 5BR ou em 5D, onde estará bem colocado; dificilmente será daí desalojado a não ser pela criação de fraquezas na estrutura dos Peões pretos, após ..., P3CR ou ..., P3BD, conforme o caso.

Essas casas em território adversário, dominadas por um Peão (casas 5BR e 5D do diagrama 399), permitindo a instalação de

melhores perspectivas de triunfo; do ponto de vista psicológico, seus problemas são mais fáceis de resolver.

A – Vantagens do Domínio do Centro

É lógico perguntar que vantagens traria ao enxadrista o domínio do centro.

1. Uma primeira vantagem decorreria do próprio significado geométrico do centro: as peças, centralizadas, estariam aptas a atender, com igual rapidez, qualquer dos quatro cantos do tabuleiro, onde sua ação se fizesse necessária.

2. Quem dominasse o centro não só alcançaria vantagem nesse setor, como, também, disporia de peças colocadas em lugares que lhe garantiriam o máximo de ação e, em conseqüência, superioridade em espaço; isso, traduzido em termos correntes, quererá dizer: vantagem em terreno e domínio das melhores vias de comunicação.

3. A vantagem maior, porém, que a experiência tem, efetivamente, demonstrado, é que o controle do centro conduz a uma mobilidade ampla das peças, mobilidade essa que possibilita vitorioso ataque ao inimigo.

Somente aquele que domina o centro do tabuleiro, e não teme contra-manifestações nesse setor, pode e deve até iniciar ataques aos flancos e, em especial, ao flanco do Rei.

Daí os ataques, sem domínio do centro, fracassarem, em sua grande maioria. O método de defesa contra um ataque ao flanco sem controle do centro é, justamente, investir através do centro, manobra que, com freqüência, leva à desmoralização das forças que atacam o flanco.

Desenvolvimento e domínio das casas centrais são, pois, dois objetivos almejados nas aberturas para se conseguir maior mobilidade das peças; por conseqüência, um ataque vitorioso ao inimigo e, em especial, ao flanco do Rei.

Neste período está sintetizada toda a estratégia das aberturas.

B – Importância do Peão Central

Já vimos que o domínio das casas centrais pode ser realizado pelos Peões, bem como por outras peças. No entanto, o domínio

mais efetivo é o dos Peões, porque as outras peças, sendo mais rápidas que os Peões, movimentam-se, por isso, com maior freqüência; disso resulta o abandono da vigilância e do controle das casas centrais. Os Peões, de ação menos dinâmica, fiscalizam mais efetivamente as casas centrais.

Assim, deve-se jogar as aberturas procurando-se manter, pelo menos, um Peão central. Após 1. P4R, por exemplo, o Peão passa a controlar imediatamente duas importantes casas centrais no território inimigo, que são as casas 4D e 4BR das Pretas; torna, também, essas casas inacessíveis às peças inimigas e prepara sua posse pelas peças brancas, desde que o adversário não tome medidas preventivas para tal ação.

Com a resposta 1. ..., P4R, colocando também um Peão no centro, as Pretas se reservam os mesmos objetivos.

Um bom plano para as Brancas, e freqüente, seria então procurar eliminar o PR inimigo, propondo trocas, seja com P4D, seja com P4BR (nas partidas com 1. P4D, P4D, a mesma idéia se satisfaz com P4R ou P4BD), para que somente elas permaneçam não só com um Peão, senão ainda, com o domínio do centro.

Como proceder, agora, um jogador convidado a uma troca tão desvantajosa?

Posições há em que é possível evitar essa troca; há outras, porém, em que tal não se dá. Em sendo possível, claro é, o enxadrista deverá procurar manter, a todo custo, seu Peão central, evitando a troca. Quando a troca não pode ser impedida (por resultar, seja uma posição difícil, ou uma vantagem para o adversário), deve-se então aceitá-la, mas seguindo-a de uma manobra, que permita compensar o desaparecimento de seu Peão central. E essa manobra, mais freqüentemente, será um contra-ataque, visando, igualmente, o desaparecimento do Peão central do inimigo.

Vejamos exemplos desses casos.

Numa das variantes mais comuns da Abertura Ruy Lopez, chega-se à posição do diagrama 400, após os seguintes lances:

1.	P4R	P4R
2.	C3BR	C3BD
3.	B5C	P3TD
4.	B4T	C3B

DIAGRAMA 400
Posição após 10. ..., D2B!
As Pretas conservam seu Peão central.

5. O-O B2R
6. T1R P4CD
7. B3C P3D
8. P3B ...

Com este lance as Brancas procuram evitar a troca de seu valioso BR, possível com 8. ..., C4TD, e 9. ..., CxB, ao mesmo tempo que preparam o lance P4D, a fim de vulnerar o PR inimigo.

Toda a continuação seguinte das Pretas (Defesa Tchigorin) visa garantir o Peão central.

8. ... C4TD
9. B2B P4B
10. P4D D2B!

As Pretas garantiram seu Peão e obtêm posição equilibrada. Se 11. PxPR, PxP, ficando sempre as Pretas com um Peão no centro.

Neste caso foi possível conservar o Peão central.

Casos há em que não é possível recusar a troca dos Peões centrais.

DIAGRAMA 401
As Pretas não podem evitar a troca de seu Peão central.

Vejamos a posição do diagrama 401, que se origina após:

1. P4R P4R
2. C3BR C3BD
3. P4D ...

As Brancas dispõem-se a eliminar o PR inimigo, para ficarem apenas elas com o Peão central.

As Pretas devem resolver esse problema agudo do ataque ao seu PR.

Se pretendem defendê-lo:

a) com 3. ..., P3D; fica obstruído o desenvolvimento do seu BR.

b) com 3. ..., P3BR; fica enfraquecida a ala do Rei, privando, ainda, o CR de sua melhor casa.

c) com 3. ..., B3D; há bloqueio do PD, dificultando o desenvolvimento de seu BD.

d) com 3. ..., D3B; outra vez fica o CR privado de sua melhor casa.

Por todas estas razões, as Pretas chegam à conclusão que são obrigadas à troca de seu Peão central, sem permanecer em inferioridade e jogam 3. ..., PxP.

3. ...	PxP
4. CxP	...

As Brancas conseguiram o controle das casas 5D e 5BR enquanto as Pretas perderam o controle das casas correspondentes.

Se as Pretas ficarem na passividade, sua posição se tornará inferior e, com toda certeza, perderão a partida. Mas, como já dissemos, as Pretas devem procurar uma compensação por sua desvantagem atual e raciocinar do seguinte modo: se as Brancas conseguiram remover meu PR central, não seria possível, também, eliminar o PR das Brancas? Felizmente, essa possibilidade é quase sempre viável, mormente quando o avanço P4D das Brancas tenha sido precoce.

No caso em apreço, após 4. CxP, as Pretas devem preparar o avanço ..., P4D, para forçar, também, por seu turno, a troca do Peão central inimigo.

Imediatamente, 4. ..., P4D, não serve, por 5. B5CD!, atacando duas vezes o Cavalo preto, e se então 5. ..., C2R, fica bloqueado o BR das Pretas, enquanto 5. ..., B2D, perde um Peão, com 6. PxP.

O avanço do PD preto deve ser feito em momento oportuno.

Os melhores lances, para cada lado, são:

4. ...	C3B
5. C3BD	B5C

Agora o PR está atacado. Se 6. P3B, a resposta correta é 6. ..., P4D!

6. CxC	PCxC
7. B3D	P4D!
8. PxP	PxP

E as Pretas alcançaram seu objetivo: conseguiram remover o PR inimigo.

O lance 8. PxP é o melhor para as Brancas, na posição. A ameaça preta é 8. ..., PxP. A posição, que resulta após 8. PxP, PxP, dá um pouco mais de liberdade para as peças brancas, mas, em compensação, as Pretas se asseguram forte centro.

Vimos, neste exemplo, que as Pretas conseguiram livrar-se do PR inimigo, jogando ..., P4D!, lance chave dessas posições.

Outras vezes, porém, a referida compensação das Pretas

reside no ataque direto ao PR adversário.

Observe o leitor que, após 1. P4R, P4R; 2. C3BR, C3BD; 3. P4D, PxP; 4. CxP, em virtude da troca dos Peões, resulta uma coluna aberta para as Brancas (a coluna da Dama) e uma coluna aberta para as Pretas (a coluna do Rei). Uma Torre branca em 1D não será muito efetiva, pois as Pretas, com ..., P3D, limitam suas aspirações. Ao contrário, uma Torre preta em 1R agirá, imediatamente, sobre o PR das Brancas. Em muitas posições é por essa coluna que as Pretas desenvolvem o contra-jogo, conseguindo eliminar o PR inimigo.

DIAGRAMA 402
Posição após 12. ..., P3B.
O PR branco é alvo de intenso ataque.

Um exemplo ilustrativo é o seguinte: 1. P4R, P4R; 2. C3BR, C3BD; 3. P4D, PxP; 4. CxP, C3B; 5. CxC, PCxC; 6.P5R (para restringir a posição inimiga), D2R; 7. D2R, C4D; 8. C2D, B2C; mas, agora as Pretas desenvolvem-se, rapidamente, e atacam o PR inimigo, alcançando posição superior: 9. C3C, O-O-O; 10. P4BD, C3C; 11. B2D, T1R; 12. P4B, P3B; e as Pretas chegam a eliminar o PR adversário (diagrama 402).

C -- Conseqüências do Abandono do Centro

É péssima conduta, nas aberturas, o abandono do centro, cujas conseqüências são um desenvolvimento difícil, além de um entorpecimento geral da posição. Outrossim, possibilita ao adversário, graças à maior mobilidade que adquire, ataques de sucesso na ala do Rei.

Escolhemos, para exemplo, uma magnífica partida no Torneio de Scheveningen, 1913, entre Edward Lasker e Alexandre

Alekhine, a qual ilustra, também, aspectos relativos ao desenvolvimento geral das peças.

Brancas	Pretas
E. Lasker	A. Alekhine
1. P4R	P4R
2. C3BR	C3BD
3. C3B	B5C
4. C5D	...

Jogando duas vezes a mesma peça na abertura. Típica perda de tempo.

Mais de acordo com o princípio do desenvolvimento seria 4. B5C ou 4. B4B.

4. ... B2R

Haveria a ameaça de 5. CxB, CxC; 6. CxP, ganhando um Peão. Esta retirada do Bispo é a melhor jogada, embora devolvendo o tempo ganho, após 4. C5D.

Contando-se os tempos, vemos que ambos os lados jogaram um Peão central e desenvolveram duas peças. As Brancas apenas têm o tempo da saída.

5. B4B	C3B
6. P3D	P3D
7. CxB	DxC

As Brancas trocaram uma peça e o adversário respondeu com um lance de desenvolvimento. As Brancas perderam, portanto, um tempo (5º caso de perda de tempo). Contando-se, agora, os tempos, veremos que ambos jogaram um Peão central (P4R), mas, as Brancas só têm duas peças desenvolvidas, enquanto as Pretas, três. As Brancas perderam o tempo da saída.

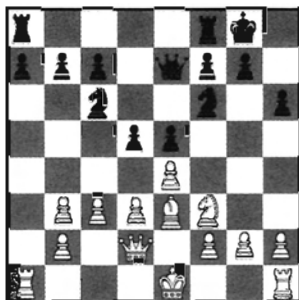



DIAGRAMA 403
As Brancas jogaram 13. PxP?, abandonando o centro. O correto seria 13. D2B!.

8. P3B	P3TR
9. B3R	O-O
10. D2D	B3R
11.B3C	BxB
12.PxB	P4D

Alekhine, com seu último lance, ameaça ganhar o PR inimigo. A resposta correta das Brancas seria 13. D2B!, defendendo e mantendo seu Peão central, o que é importante nas aberturas. Mas, em vez desse lance, jogaram 13. PxP?, abandonando o controle das casas centrais.

Alekhine tira proveito dessa situação, de maneira magistral, desenvolvendo uma técnica,

que é, em verdade, um modelo nessas posições.

13. PxP? CxP
14. O-O P4B

As Pretas têm bom desenvolvimento e domínio das casas centrais. Está justificado o ataque ao Rei inimigo, que se inicia com esse lance.

15. P4CD P3CD

Evitando 16. B5B.

16. D2R D3D
17. P5C CD2R
18. B2D C3C
19. T4T TD1R!

Entregando o PTD. O jogo das Pretas está lindamente desenvolvido, enquanto as Brancas estão paralisadas, sem nada poderem fazer. As Torres pretas estão bem situadas: atuam sobre as casas centrais e estão prontas a participar no ataque final. Tudo isto, como resultado do desenvolvimento inferior das peças brancas e, principalmente, do abandono do centro.

20. P3CR ...

Para impedir a entrada do Cavalo inimigo em 4BR, mas enfraquecendo a casa 3BR. E é o que sempre acontece para o lado que se defende de um ataque apoiado por bom desenvolvimento e completo domínio central. Criam-se fraquezas para desviar ameaças e, de repente, o jogo se desfaz, por completo, como um castelo de cartas.

20. ... D2D

Ou as Brancas tomam agora o PTD, ou nunca mais, pois as Pretas ameaçam 21. ..., P4TD!.

21. TxP P5R
22. C4D PxP
23. DxP C4R

As Pretas "passeiam" no centro a vontade e fazem dele base para o ataque.

24. D2R P5B
25. D5T C3BR
26. D5B C6B+

Conseqüência da fraqueza da casa 3BR. Se 27.CxC, DxD. O jogo das Brancas entra em colapso rapidamente.

27. R1T DxD
28. CxD CxB

As Pretas ganharam uma peça. As Brancas poderiam abandonar o jogo mas preferem continuar desenvolvendo mais alguns lances.

29. T1D C(3B)5R
30. CxPC CxPB+
31. R2C P6B+

As Brancas abandonam. Se 32. RxC, segue 32. ...,T7R+; 33. R1C, P7B+, fazendo Dama.

Esta partida demonstra, suficientemente, as inconveniências do abandono do centro.

6. Domínio de Território

Uma linha imaginária, que passasse entre a quarta e a quinta horizontais, dividiria o tabuleiro de xadrez em duas metades de 32 casas cada uma, às quais poderíamos chamar de território das Brancas e território das Pretas.

Ora, sabemos que neste jogo há luta não só para ganhar peças, como também há luta para obter o controle das casas do tabuleiro. Dominar casas situadas em território inimigo será sempre boa estratégia e tanto mais quanto mais próxima estejam essas casas do Rei adversário.

No excelente livro *Modern Chess Strategy*, de Edward Lasker, há uma interessante observação atribuída ao grande mestre Emanuel Lasker, que é a seguinte: "O tabuleiro de xadrez tem 64 casas. Entretanto, o jogador, que obtiver controle de mais de 32 casas, terá os melhores ensejos de vitória".

Claro está que essa observação de Lasker não é, matematicamente, rigorosa, pois sabemos que a importância das diferentes casas do tabuleiro varia com a colocação dos Reis, com a estrutura dos Peões e com outros fatores mais.

Contudo, não havendo grande desnível posicional, podemos aceitar essa observação de Lasker como guia valioso no julgamento de uma posição. Vejamos um exemplo:

No diagrama 404, quem tem melhor jogo: as Brancas ou as Pretas?

DIAGRAMA 404
As Brancas têm melhor jogo.

A posição é quase idêntica, diferindo, apenas, na posição dos Peões. O P4R das Brancas controla, realmente, duas casas importantes do território inimigo, as casas 5D e 5BR, enquanto o PD preto não controla nenhuma casa branca. Sua ação se limita à casa de seu próprio território. As Brancas dominam mais casas do que as Pretas, justificando a conclusão de que as Brancas possuem melhor jogo.

A vantagem de território, ou vantagem de espaço, de que as Brancas dispõem, permite:
a) livre comunicação entre a ala do Rei e a ala da Dama;
b) colocação de uma Torre na terceira horizontal, orientada no sentido de um ataque na ala do Rei, ao Rei inimigo;
c) instalação de peças e, especialmente, de um Cavalo numa das casas 5D e 5BR, em pleno território inimigo, onde terão ação agressiva. Uma peça colocada numa dessas casas provoca, cedo ou tarde, reação do adversário que se vê compelido a eliminá-lo, por meio do avanço de um dos Peões (..., P3BD, ou P3CR), avanços esses que criam fraquezas sérias, principalmente quando se trata do avanço ..., P3CR. As Pretas, ao contrário, não dispõem de nenhuma dessas vantagens.

Outro exemplo:

A posição do diagrama 405 ocorre numa das variantes da Abertura Ruy Lopez, após 1. P4R, P4R; 2. C3BR, C3BD; 3. B5C, P3D; 4. P4D, B2D; 5.C3B, C3B; 6. O-O, B2R; 7.T1R, PxP; 8. CxP, O-O; 9. B1B!. As Brancas têm, graças ao seu PR central, domínio maior das casas adversárias, mais liberdade para suas peças e possibilidades de ataque ao Rei inimigo, com T3R e T3CR ou T3BR (vide partida Tarrasch x Vogel, no capítulo primeiro).

DIAGRAMA 405
Posição ideal para as Brancas na Abertura Ruy Lopez.

As Pretas, ao contrário, nada disso possuem; sua posição, por conseguinte, está restringida.

Os diversos exemplos, que analisamos, já nos mostraram as estreitas relações que há entre:
a) o controle das casas inimigas;
b) a grande importância do Peão central e;
c) a eliminação do Peão central adversário.

Os leitores já perceberam a grande força do lance P4D nas partidas, que se iniciam com 1. P4R, P4R, atingindo todos esses objetivos. Veremos, com outros pormenores, essa estratégia ao estudarmos as aberturas desse grupo.

7. Abertura de Colunas para as Torres

As Torres, já o sabemos, são muito poderosas em colunas abertas onde atingem eficiência máxima. Por isso, o desejo de cada jogador, em todas as aberturas, é procurar o controle de uma coluna aberta para suas Torres ao mesmo tempo que impede o adversário de fazê lo.

A abertura de uma coluna está intimamente ligada com a provocação e troca do Peão central inimigo, manobra que já podemos reconhecer como um dos objetivos de toda estratégia na abertura.

Quando nas aberturas do PR (1. P4R, P4R), as Brancas jogam, cedo ou tarde, P4D ou P4BR, a idéia, além de eliminar o PR central inimigo pela troca, assegurando-se, daí, domínio do centro, vantagem em espaço e maior mobilidade para suas peças, é abrir colunas para suas Torres, isto é, as colunas da Dama ou do BR, conforme o Peão avançado. De igual maneira, nas partidas do PD (1. P4D, P4D), quando as Brancas jogam P4BD ou P4R, a idéia é a mesma.

São nessas colunas centrais (BD, D, R e BR) que as Torres operam com mais eficiência, principalmente, se dobradas.

A finalidade das Torres nas colunas abertas é dominar casas vitais do território inimigo, sobretudo as casas da sétima e oitava horizontais; em verdade, quando conseguem ocupar uma dessas horizontais, a sétima, por exemplo, seus efeitos são, via de regra, devastadores.

As aberturas de colunas podem ser imediatas, constituindo os primeiros objetivos das aberturas, ou podem ser tardias, após o completo desenvolvimento das peças.

Exemplos:

a) 1. P4R, P4R; 2. P4BR, PxP. No Gambito do Rei, as Brancas já no segundo lance entregam um Peão, visando o domínio do centro e a abertura da coluna BR, que será trabalhada pela Torre após o roque.

b) 1. P4R, P4R; 2. C3BD, C3BR; 3. P4B, P4D!; 4. PxPR, CxP; 5. C3B, e, novamente, as Brancas terão o controle da coluna BR para sua Torre após o roque (Abertura Vienense).

c) 1. P4R, P4R; 2. C3BR, C3BD; 3. P4D, PxP; 4. CxP. Na Abertura

Escocesa as Brancas reservam a coluna da Dama para suas Torres.
d) 1. P4D, P4D; 2. P4BD, PxP. No Gambito da Dama Aceito fica a coluna BD aberta para as Brancas.
e) 1. P4D, P4D; 2. P4BD, P3BD (Defesa Eslava); 3. C3BR, C3B; 4. C3B, P3CR; 5. PxP (as Brancas obtêm a coluna BD e tratam de ocupá-la), PxP; 6. D3C, B2C; 7. B5C, P3R; 8. P3R, O-O; 9. B3D, C3B; 10. O-O, P3TR; 11. B4T, P4CR; 12. B3C, C4TR; 13. TD1B. Completado o desenvolvimento das peças menores (Cavalos e Bispos), as Torres passam a agir na coluna aberta (Partida Keres x Frydman, Buenos Aires, 1939).
f) 1. P4D, C3BR; 2. C3BR, P4B; 3. P3R, P4D; 4. P3CD, PxP (abrindo a coluna BD, uma das manobras favoritas de Keres); 5. PxP, B5C; 6. B2R, P3R; 7. O-O, B3D; 8. CD2D, C3B; 9. B2C, T1BD. E a Torre presa, nesta coluna, tem ação efetiva (Partida Palau x Keres, Buenos Aires, 1939).

DIAGRAMA 406
Posição após 13. T4T!
A TR serviu se da coluna aberta do Rei, via 1R 4R 4TR, para valorizar o ataque.

g) 1. P4D, P4D; 2. C3BR, C3BR; 3. P3R (Abertura Colle, tendendo a preparar um futuro P4R, abrindo a coluna do Rei), P4B; 4. P3B, P3R; 5. CD2D, C3B; 6. B3D, B3D; 7. O-O, O-O; 8. T1R (o avanço do PR foi bem preparado), D2B; 9. P4R!, PBxP; 10. PBxP, PxP (havia a ameaça do "garfo" 11. P5R); 11. CxP, CxC; 12. TxC, T1R; 13. T4T!. E aqui, aprendemos outro modo de nos servir de uma coluna aberta.

A Torre serve-se da coluna aberta (diagrama 406) não só para agir ao longo dela, como, também, para permitir sua passagem a uma das alas, geralmente a do Rei, valorizando um ataque.

Partida Ilustrativa

A célebre "jóia de Primeira Água", jogada em 1858, no camarote real da ópera de Paris, durante um intervalo da ópera

O Barbeiro de Sevilha, por Paul Morphy contra o Duque Karl de Brunswick e o Conde Isouard, é um exemplo clássico de desenvolvimento rápido e do aproveitamento de uma coluna aberta.

BRANCAS	PRETAS
Paul Morphy	Duque de Brunswick e Conde Isouard
1. P4R	P4R
2. C3BR	P3D

Tendo em mira o centro e o desenvolvimento, o correto é ..., C3BD.

O lance do texto caracteriza a Defesa Philidor.

3. P4D — B5C

Protegendo indiretamente o PR preto, mas esse lance constitui uma perda de tempo. Mais lógico seria 3. ..., C3BR.

4. PxP — BxC

Forçado, pois se 4. ..., PxP; seguir-se-ia 5. DxD+, RxD; 6. CxP, ganhando as Brancas um Peão.

5. DxB — PxP

Contando-se os tempos, vemos que ambos os lados jogaram um Peão central, mas, as Brancas já possuem uma peça desenvolvida e as Pretas, nenhuma.

Isso dá a vantagem de um tempo que, com a saída, perfazem dois tempos a mais, significando melhor desenvolvimento e, por conseguinte, melhor partida.

E por que as Pretas perderam um tempo? Simplesmente porque realizaram uma troca 4. ..., BxC, e as Brancas retomaram desenvolvendo uma peça (5º caso de perda de tempo já estudado). Observar que, após a troca dos Peões centrais, resultou a coluna da Dama aberta.

6. B4BD — C3BR

Evitando o mate!

7. D3CD! — ...

Lance magistral, ameaçando o PBR e o PCD adversários.

7. ... — D2R

8. C3B! — ...

As Brancas poderiam ganhar um Peão com 8. DxPC, D5C+; 9. DxD, BxD+; etc.; mas, Morphy, artista do tabuleiro, dá mais valor ao desenvolvimento do que ao ganho de um Peão.

DIAGRAMA 407
Posição após 9. ..., P4C.
As Brancas rematam o jogo brilhantemente.

8. ... P3B

Defendendo com a Dama o PCD.

9. B5CR P4C (diagrama 407)

O correto era 9. ..., D2B. Agora Morphy remata o jogo de maneira magistral.

10. CxP PxC
11. BxPC+ CD2D
12. O-O-O! ...

Dominando integralmente a coluna da Dama com a TD, inclusive as casas vizinhas do Rei preto.

12. ... T1D
13. TxC! TxT
14. T1D ...

Observar as duas pregaduras de peças pretas.

14. ... D3R

Propondo a troca de Damas, aliviando, assim, o ataque e a posição restringida de suas peças. Porém Morphy vê, no domínio absoluto da coluna da Dama, um final magnífico.

15. BxT+ CxB
16. D8C+! ...

Excelente lance de desvio de peça inimiga.

16. ... CxD
17. T8D mate.

Este exemplo é ilustrativo, porquanto vem demonstrar a vantagem do desenvolvimento rápido das peças, assim como da abertura de uma coluna para as Torres, no centro do tabuleiro.

Nesta partida, as Torres brancas tiveram a oportunidade de invadir a segunda e primeira horizontais do adversário, com ataque de mate.

Os princípios gerais das aberturas (o centro e o desenvolvimento) são conceitos importantes, sadios e devem sempre ser atendidos pelos jogadores de xadrez.

Sucede, muitas vezes, na prática do xadrez dos mestres, que "posições normais" são atingidas, por ambos os adversários, numa

aparente contradição desses princípios. Há aberturas em que um jogador permite ao outro a construção de uma poderosa posição de Peões no centro, não porque considere essa posição fraca, mas porque está certo de destruir esse centro, mais cedo ou mais tarde. Ótimo exemplo é a Defesa Alekhine (1. P4R, C3BR), que veremos no capítulo das aberturas.

8. Mobilidade das Peças

Também vimos que a mobilidade das peças é uma conseqüência lógica do melhor desenvolvimento e do domínio das casas centrais. É uma primazia que o jogador obtém seguindo os princípios fundamentais das aberturas e deve ser utilizada para o ataque a um dos flancos e, em especial, ao flanco do Rei.

A vantagem em mobilidade deverá, porém, ser explorada energicamente, caso contrário, desaparecerá em curto tempo.

Mobilidade e domínio do centro são vantagens que não devem ser apresentadas, apenas, como "um reluzente par de botas", no dizer de Ninzowitch, nem são finalidades por si mesmas; são, isto sim, o caminho mais racional para obter sucesso num ataque a uma das alas, e, particularmente, na ala do Rei.

O valor de um centro superior de Peões é que ele mantém a posição inimiga congesta; o ataque seria, logicamente, o meio de se explorar uma posição congesta.

Com muitas peças no tabuleiro, o lado inferior será obrigado a ter um jogo restringido, visto que dispõe de pouco terreno; mas, uma vez trocadas várias peças, ganhara ele mais espaço. Conseqüentemente, a mobilidade de peças do lado superior perderá muito de sua eficácia. Uma posição restringida será explorada por um ataque, mas será livrada por trocas.

Assim, o jogador, que conseguir maior mobilidade para suas peças, deverá, imediatamente, iniciar uma investida a qualquer das alas, evitando, porém, o mais possível a troca de peças.

Em verdade, as trocas são o melhor meio para reduzir a força de um ataque.

O ataque baseado no melhor desenvolvimento, no domínio das casas centrais e na conseqüente maior mobilidade das peças conduz, invariavelmente, a uma vantagem material ou mesmo a uma posição de mate.

Vejamos exemplos:

a) *Mobilidade maior de peças conduzindo ao ganho de material.*

DIAGRAMA 408
As peças brancas têm maior mobilidade.

A posição do diagrama 408 é atingida após 1. P4R, P4R; 2. C3BR, C3BD; 3. P4D, PxP; 4. CxP, CxC? (perda de tempo); 5. DxC, C3B; 6. B5CR, B2R; 7. C3B, P3D.

Esta posição é francamente favorável para as Brancas, que têm o controle das casas centrais, melhor desenvolvimento e maior mobilidade para suas peças. Têm, ainda, cinco horizontais à sua disposição, ao passo que as Pretas estão confinadas a três horizontais apenas.

As Brancas devem prosseguir no desenvolvimento (incompleto ainda) antes de iniciar o ataque.

8. O-O-O O-O
9. B4BD ...

Tudo está pronto para a investida, e, um plano viável seria o avanço do PBR e do PR, conseguindo a coluna BR aberta, por onde as Torres teriam ação.

Note-se que as Brancas, jogando em momento oportuno T1D e T3D, poderão lançar essa peça no ataque à ala do Rei.

9. ... B3R

As Pretas procuram trocar peças, a fim de aliviar sua posição restringida. Nesses momentos o lado, que tem maior mobilidade, deverá agir de forma enérgica, para não perder sua superioridade posicional.

10. P5R! ...

Quando se tem um forte Peão central é essencial usá-lo para um ataque.

10. ... PxP

Se 10. ..., BxB, segue 11. DxB, P3TR; 12. BxC, PxB; 13. PxPD, PxP; 14. D4BR e a posição das Pretas está perdida.

11. DxPR D1B
12. BxB DxB
13. DxD PxD
14. TR1R ...

E as Brancas ganham pelo menos um Peão.

E se 9. ..., C5C (em vez de 9. ..., B3R), outra tentativa de livrar o jogo pelas trocas, então 10. BxB, DxB; 11. C5D,

D1D; 12. P3TR, C4R; 13. P4B, CxB; 14. DxC, P3BD; 15. C3B e as Brancas ganharão logo o PD inimigo, que perdeu a proteção do PBD.

Este exemplo é suficiente para mostrar como a vantagem em mobilidade conduz ao ganho de material.

b) Mobilidade maior de peças conduzindo a um ataque de mate.

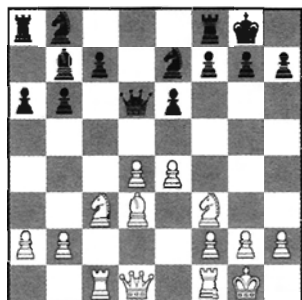



DIAGRAMA 409
As peças brancas têm maior mobilidade.
Posição após 11. ..., O-O.

A posição do diagrama 409 ocorreu na partida H. N. Pillsbury x M. Judd, Saint Louis, 1899, após 1. P4D, P4D; 2. P4BD, P3R; 3. C3BD, P3CD; 4. C3B, B2C; 5. B4B, B3D; 6. BxB, DxB; 7. PxP, BxP? (um erro; melhor seria 7. ..., PxP, conservando um Peão central); 8. P4R!, B2C; 9. T1B, P3TD; 10. B3D, C2R; 11. O-O, O-O.

A posição das Brancas é francamente favorável, pois dispõem de um forte centro de Peões, melhor desenvolvimento e mobilidade maior para suas peças.

O desenvolvimento das Brancas foi lógico, contrastando com o do adversário, que pouco ampliou o raio de ação de suas peças. Além disso, as Pretas desprezaram as casas centrais; seu lance 7. ..., BxP? constituiu um erro. Correto seria 7. ..., PxP, mantendo um Peão no centro, o que é importante nas aberturas, como sabemos.

Observar o pouco espaço de que dispõem as peças pretas, confinadas às suas três primeiras horizontais.

Como resultado de tudo isso, as Brancas adquirem maior mobilidade para suas peças, vantagem em espaço e o direito de encetar um ataque ao Rei inimigo.

Todas as peças estão prontas para a ação agressiva, inclusive a TR, que, como a continuação da partida mostrará, será pela própria coluna BR que irá atuar.

12. P5R! ...

Quando se têm um forte Peão central, deve-se usá lo para um ataque.

12. ... D1D
13. BxP+!

Um sacrifício que surpreende o principiante, mas que está plenamente justificado. As peças pretas estão distantes da ala do Rei, impedidas de socorrer seu monarca.

13. ... RxB
14. C5C+ R3T

Se 14. ..., R1C, segue 15. D5T! (ameaçando 16. D7T mate), T1R (única defesa); 16. DxP+, R1T; 17. D5T+, R1C; 18. D7T+, R1B; 19. CxP+, ganhando a Dama.

15. D2D! R3C

A ameaça branca era 16. CxP+desc., ganhando a Dama. Procurando as Pretas escapar ao salto do Cavalo, movimentando a Dama, teríamos as seguintes continuações:

a) 15. ..., D1R; 16. CxPR+ desc., R2T; 17. CxPBD, D1D; 18. CxT, ganhando material.

b) 15. ..., D2D; 16. CxPR+ desc., R2T (se 16. ..., R4T ou 16. ..., R3C, segue 17. D5C mate); 17. CxT+, ganhando mais a Dama.

c) 15. ..., D1B; 16. C2R!, e o ataque das Brancas se torna irresistível.

Por esses motivos as Pretas jogaram seu Rei.

16. C2R C4D
17. D3D+! ...

Prosseguindo com energia no ataque. Sacrificam as Brancas o Cavalo para colocar sua TR em jogo sem perda de tempo.

A mobilidade das peças, que se procura nas aberturas como vantagem, não é uma finalidade por si mesma; é um meio para um ataque ao inimigo. Esse ataque deve ser bem conduzido, com técnica aprimorada. E é o que realiza Pillsbury, grande mestre norte-americano do passado.

17. ... RxC

Se 17. ..., R4T; segue 18. D7T+, RxC (ou 18. ..., R5C; 19. P3B+, RxC; 20. P4T mate); 19. P4T+, R5C; 20. P3B mate. Não há alternativa satisfatória para as Pretas.

18. P4B+ R3T
19. D3T+ R3C

O monarca preto é um joguete nas mãos do primeiro jogador. Sozinho, sofre o ataque violento das Brancas, sem possibilidades do socorro de suas peças, que se encontram afastadas da luta, tolhidas em sua ação. É o castigo por desprezarem o bom desenvolvimento das peças e o controle das casas centrais.

20. P5B+ PxP
21. TxP T1T

Evitando a ameaça de mate com 22. D5T.

22. D4C+ R2T

23.TxPBR Abandonam.

O mate é inevitável. A ameaça é 24. DxP mate. Se 23. ...,T1C; então 24. D5T mate.

Um exemplo ilustrativo da mobilidade das peças conduzindo a um ataque de mate.

9. Debilidades – Teoria da Simplificação de Capablanca – Análise de uma Posição na Abertura

Debilidades

Ao se iniciar uma partida ambos os lados dispõem de peças quantitativa e qualitativamente iguais, sem alterações estruturais na posição das mesmas. Não há fraquezas de nenhuma ordem. Na posição inicial não há, pois, debilidades.

A debilidade aparece no transcorrer da partida; sua criação, no campo inimigo, será a primeira etapa, que nos levará à vitória. Daí, dever-se-á jogar intensa e pacientemente para usufruí-la, impedindo, ao mesmo tempo, o adversário de realizar combinações imprevisíveis, tendo em vista a eliminação do ponto débil.

A configuração de Peões constitui a espinha dorsal de toda posição, a que dá conteúdo e característica. A disposição e a força das peças estão em íntima dependência com a formação de Peões. Uma boa formação de Peões dá às peças maior efetividade, enquanto que uma configuração defeituosa dos mesmos torna-as impotentes e lhes tira atividade.

Cumpre frisar que não é a força de um lado que determina a característica ou delineamento da partida, senão a debilidade do lado contrário.

Classificação das Debilidades

Classificam-se as debilidades em dois grandes grupos:

1. Debilidades transitórias (ou debilidades de peças).
2. Debilidades permanentes (ou debilidades de Peões).

A debilidade transitória, em geral, consiste na disposição desfavorável (suscetível de ataque ou de aproveitamento) de uma ou mais peças. Quanto mais valiosas sejam essas peças, por sua

qualidade intrínseca ou por sua função nesse momento, mais perigosa é essa debilidade.

Apresenta, igualmente, debilidade transitória, a posição congesta, restringida, que um lado possui, quando foram desprezados os princípios fundamentais do desenvolvimento das peças e do domínio do centro. Essa debilidade determina, para o lado contrário, a vantagem da maior mobilidade de peças, que, já sabemos, é usada para um ataque.

É uma debilidade transitória, porque, havendo tempo, ou quando o adversário não se apressa em aproveitá-la, a debilidade pode desaparecer em virtude de trocas de peças ou de ampliação e maior movimentação das peças primitivamente restringidas.

As debilidades permanentes são exclusivamente resultantes da configuração defeituosa de Peões (Peões isolados, atrasados, dobrados, etc.).

Na partida posicional deve-se trabalhar para a formação e utilização das debilidades permanentes.

Transferências de Debilidades

As debilidades, por si mesmas, determinam, via de regra, a decisão da partida; porém, ocasiões há em que isso não se dá. Muitas vezes não é a debilidade em si que decide a partida, mas sim a constante ameaça de sua exploração, que escraviza por completo as peças inimigas.

Outras vezes, ainda, o adversário inferiorizado consegue eliminar uma debilidade, mas à custa da criação de outra debilidade. Dá-se, nesses casos, uma transferência de debilidade.

Teoria da Simplificação de Capablanca

O genial mestre cubano José Raul Capablanca foi, em xadrez, o verdadeiro expoente na arte da simplificação, quando obtida uma vantagem decisiva.

Graças a esse procedimento, obteve ele um grande número de vitórias, aparentemente impossíveis.

São de extraordinária simplicidade as idéias de Capablanca a esse respeito. O grande mestre sustentava que se devem trocar sempre as peças acessórias ao verdadeiro desnível de uma partida.

Permanecerão em jogo apenas os elementos que apresentam desequilíbrio estratégico entre si.

Análise de uma Posição na Abertura

Na análise e avaliação de uma posição desenvolvida na abertura deveremos levar em consideração os cinco fatores, que se estudam na análise de uma posição qualquer. São eles:

1. O material.
2. A segurança dos Reis.
3. A estrutura dos Peões.
4. A mobilidade das peças.
5. As possibilidades de ataques e combinações.

Havendo igualdade de material e dispondo os Reis de segurança e proteção, os fatores mais importantes, na análise de uma posição, são a estrutura dos Peões e a mobilidade das peças.

Em quase todas as aberturas, com exceção dos gambitos, a estrutura dos Peões e a mobilidade das peças são, realmente, os fatores importantes.

No conceito de mobilidade está implícito o conceito desenvolvimento e também o conceito do centro, porquanto o centro é um caso especial de mobilidade, já que o lado que controla as casas centrais, automaticamente, dispõe de maior liberdade para suas peças.

10. Aproveitamento das Vantagens da Abertura

Chegamos ao ponto principal do estudo que vimos fazendo, no tocante aos princípios gerais das aberturas.

O enxadrista, que tenha atendido fielmente a esses princípios, obedecido às recomendações sobre desenvolvimento rápido das peças e domínio do centro, conseguirá, via de regra, uma posição favorável na abertura.

Em que consiste a vantagem na abertura e como explorá-la?

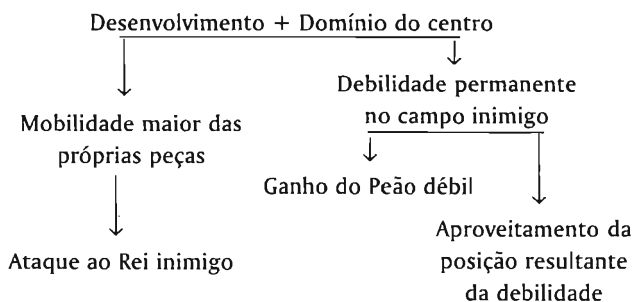
Essa superioridade baseia-se, fundamentalmente, numa das vantagens seguintes:

1. Uma mobilidade maior para suas peças, ou;
2. Uma debilidade permanente no campo inimigo (debilidade dos Peões).

A vantagem em mobilidade, como sabemos, é aproveitada, via de regra, para um ataque ao Rei inimigo. O aproveitamento da debilidade permanente cifra-se em procurar ganhar o Peão débil, ou então tirar proveito da posição que dele resulta.

A vantagem em mobilidade pode referir-se à maioria das peças, ou a algumas delas e mesmo a uma só. Assim, quando se diz que dois Bispos são superiores a dois Cavalos, nas posições abertas; que dois Cavalos são superiores a dois Bispos, nas posições fechadas, bloqueadas; que um Cavalo é superior a um Bispo, nos casos de Cavalo x Bispo mau; que um Bispo é superior ao do adversário, nos casos de Bispo bom x Bispo mau etc.; a vantagem, fundamentalmente, na maior liberdade de ação das peças do lado superior. A vantagem é, essencialmente, uma mobilidade maior das peças, conferindo ao enxadrista, que a possui, iniciativa e domínio do jogo.

Na exploração de debilidades, e, em particular, das debilidades de Peões, é de grande aplicação a teoria da simplificação de Capablanca: o enxadrista manterá em jogo apenas as peças que apresentarem desequilíbrio estratégico entre si, e procurará trocar todos os demais elementos acessórios ao verdadeiro desnível de uma posição.

Podemos reproduzir num esquema simples toda a estratégia a seguir nas aberturas:

O desenvolvimento das peças e o domínio das casas centrais conduzem quer a uma maior mobilidade das próprias peças, que se aproveita para um ataque ao Rei inimigo, quer a uma debilidade permanente no campo adversário, que é explorada de duas

maneiras: pelo ganho do Peão débil; ou pelo aproveitamento da posição dele resultante.

As debilidades de Peões podem ajuntar-se a uma posição restringida e podem, também, ser o tributo que o jogador paga, por desejar, igualmente, mobilidade para suas peças. É claro que esta última eventualidade é menos desvantajosa que a primeira.

No caso de o adversário possuir uma posição restringida e alguma debilidade de Peões, somente cuidadosa análise da situação indicará que setor se deve atacar, qual das fraquezas do adversário é mais vulnerável a uma ação agressiva.

Vejamos alguns exemplos de explorações de debilidades.

1. Debilidades Transitórias (de peças)

O fator de superioridade é a maior mobilidade das peças que se utiliza para um ataque ao adversário.

A) A posição do diagrama 410 pode ser atingida após 1. P4R, P4R; 2. C3BR, C3BD; 3. P4D, PxP; 4. CxP, CxC? (perda de tempo já estudada); 5. DxC, C3B; 6. C3B, P3D; 7. B5CR, B2R; 8. B4BD, B2D; 9. O-O, O-O; 10. TD1D.

DIAGRAMA 410
As Brancas têm jogo superior.

Analisemos esta posição:

1. Material: O material está igual.
2. Segurança dos Reis: Ambos os Reis gozam de boa segurança.
3. Estrutura dos Peões: Não há defeito na estrutura de Peões, para nenhum dos lados.
4. Mobilidade das peças: As peças brancas têm mais mobilidade.
5. Possibilidades de ataques e combinações: As Brancas têm possibilidades de ataques na ala do Rei.

As Brancas têm, portanto, posição superior. Graças ao domínio das casas centrais, as Brancas dispõem de maior mobilidade para suas peças, que se movimentam, livremente, pelo tabuleiro, com numerosas casas à sua disposição, enquanto as peças pretas se encontram restringidas, sem liberdade e sem casas para suas peças.

As Brancas, tirando partido dessa vantagem conseguida na abertura, iniciam um ataque à ala do Rei preto, justo corolário à primazia alcançada.

O ataque terá por base o avanço P4BR, forçando, em momento oportuno, o avanço P5R, resultando daí a abertura das importantes colunas da Dama e do BR, onde já se encontram as Torres. O Cavalo preto será expulso da casa 3BR, onde defende o roque (o PTR), e a investida das Brancas terá todas as possibilidades de sair vitoriosa, pois que a prática, em um sem número de partidas, tem demonstrado que o ataque ao Rei inimigo, fundamentado num bom desenvolvimento, no domínio das casas centrais e na mobilidade maior das peças, conduz, freqüentemente, a um ataque vitorioso.

Quem domina o centro do tabuleiro e não teme contra-manifestações nesse setor, poderá e deverá iniciar ataques nos flancos e, em especial, no flanco do Rei.

B) A posição do diagrama 411 ocorreu na partida Wjakhireff x Alekhine, Rússia, 1908, após 1. P4R, P4R; 2. C3BD, C3BR; 3. B4B, C3B; 4. P3D, B5C; 5. CR2R, P4D; 6. PxP, CxP; 7. BxC, DxB; 8. O-O, D1D; 9. C3C, O-O.

DIAGRAMA 411
Posição após 9. ..., O-O.
As Pretas têm ataque na 1ª do Rei.

Analisemos esta posição:

1. Material: O Material está igual.
2. Segurança dos Reis: Os dois Reis estão em lugar seguro. Observar, no entanto, que o Rei branco não está bem protegido, porque a posição do Cavalo em 3CR não é tão favorável, como em 3BR, para a defesa do roque.
3. Estrutura dos Peões: Não há defeito na estrutura de Peões. para nenhum dos lados.
4. Mobilidade das peças: As peças pretas têm mais mobilidade.
5. Possibilidades de ataques e combinações: As Pretas têm possibilidades de ataque na ala do Rei inimigo.

As Pretas saíram da abertura com vantagem: possuem o domínio das casas centrais e maior mobilidade de suas peças, visto que o par de Bispos é mais forte que Bispo e Cavalo nas partidas

abertas. Essas vantagens permitem um ataque das Pretas na ala do Rei branco.

A continuação da partida, após a posição do diagrama 411, foi a seguinte: 10. P4B, P4B!; 11. CD2R, D5T; 12. R1T, B3D; 13. P4D, P5R; 14. P4B, T3B; 15. P5B, T3T; e o ataque está formado.

Alekhine cita, ainda, a seguinte continuação: 13. ..., PxPD (em vez de 13. ..., P5R); 14. CxPD, CxC; 15. DxC, B2D; seguido de ..., B3B; ..., T3B; ..., T3T, etc.

C) A posição do diagrama 412 ocorreu após 1. P4D, P4D; 2. C3BR, C3BR; 3. P3R, P3B; 4. P4B, P3R; 5. C3B, CD2D; 6. B3D, B3D; 7. O-O, O-O; 8. P4R, PxPR; 9. CxP, CxC; 10. BxC, C3B; 11. B2B, P3TR.

DIAGRAMA 412
Posição após 11. ..., P3TR.
As Brancas têm melhor jogo.

Analisando-se esta posição, em considerando os cinco fatores já estudados, vemos que a vantagem das Brancas está no domínio do centro e na maior mobilidade de suas peças.

As Pretas acabaram de jogar 11. ..., P3TR, para evitar 12. B5C, seguido de D3D e BxC, ameaçando mate em 7TR. Mas o avanço do PTR enfraqueceu o roque preto.

A própria posição clama por um ataque à ala do Rei, que é o caminho certo da vitória.

A continuação foi: 12. P3CD, P3CD; 13. B2C, B2C; 14. D3D, P3C (evitando 15. P5D, seguido de 16. BxC); 15. TD1R, C4T; 16. B1B!, R2C; 17. TxP!, C3B; 18. C5R!, P4B (ou 18. ..., PxT; 19. DxP+, R1T; 20. DxP+, R1C; 21. D6C+, R1T; 22. T1R, D1R; 23. D6T+, R1C; 24. T3R, decidindo a partida); 19. BxP+!, RxB; 20. CxP+, abandonam. (Partida J. R. Capablanca x C. Jaffe, Nova York, 1910).

D) A posição do diagrama 413 ocorreu na partida S. Gligoric x L. Prins, Estocolmo, 1952, após 1. P4D, P3R; 2. C3BR, P3CD; 3. P4R, B3T; 4. BxB, CxB; 5. O-O, C2R; 6. D2R, D1B; 7. C3B, C3C; 8. B5C, P3T; 9. B3R, B2R; 10. TD1D, O-O.

DIAGRAMA 413
Posição após 10. ..., O-O.
O jogo das Brancas é superior.

Analisando-se esta posição, vemos que:

1. O material está igual.
2. A posição do Rei preto está algo enfraquecida, devido ao avanço do PTR e à colocação do Cavalo em 3CR, que não é, como sabemos, a casa ideal para essa peça.
3. Não há alteração na estrutura de Peões para nenhum dos lados.
4. As peças brancas têm mais mobilidade.
5. Há possibilidades de ataque na ala do Rei preto.

As Brancas têm o controle das casas centrais e maior mobilidade para suas peças. Sua posição, portanto, é superior e dá direito a um ataque ao roque inimigo, que apresenta, ainda mais, algumas fraquezas.

Vejamos como o iugoslavo Gligoric arquiteta o ataque ao Rei preto.

11. P4TR! ...

Aplicação prática das idéias de Steinitz (pioneiro da escola moderna do xadrez), que mandava, após consolidação do centro, atacar nos flancos.

11. ... P4BR

Este lance, que permitirá a abertura do jogo, beneficiará as Brancas, que estão melhor colocadas. Mas, se 11. ..., BxP; segue 12. CxB, CxC; 13. D4C, C3C; 14. P4B, com forte ataque.

12. P5T ...

Eis um dos inconvenientes do Cavalo colocado em 3CR: é facilmente alvo de ataque por um Peão do flanco.

12. ... PxP
13. CxP C1T
14. C5R ...

As peças brancas possuem uma base poderosa no centro do tabuleiro e fazem dela trampolim para o ataque.

Observar como as peças pretas se encontram tolhidas e como o avanço do PTR preto enfraqueceu o roque, ao deixar a casa 3CR sem fiscalização.

14. ... C5C
15. D4C R2T

A ameaça branca era 16. BxP, explorando a fraqueza do PTR adversário.

16. C6C CxC
17. DxC+ R1T

18. P3BD C4D
19. BxP! ...

Como sempre, os sacrifícios, as combinações, surgem em conseqüência de uma má disposição das peças contrárias, principalmente do Rei.

19. ... PxB
20. DxPT+ R1C
21. T3D B5T

Com a idéia de evitar 22. T3C+, mas...

22. T3C+! BxT

Se 22. ..., R2B; segue 23. P4BD!, C3B; 24. T3BR, ganhando.

23. D6C+ R1T
24. C5C Abandonam.

Não há defesa contra a ameaça de mate. Se 24. ..., C3B, segue 25. P6T!, ameaçando mate em 2CR.

Observar que a saída do Bispo preto da casa 5TR (22. ..., BxT) permitiu o salto decisivo do Cavalo branco em 5CR.

É este mais um exemplo ilustrativo de como se deve realizar um ataque ao Rei inimigo, tendo por base vantagens adquiridas na abertura.

2. Debilidades Permanentes (de Peões)

A) Exploração de um Peão atrasado.

A posição do diagrama 414 surge após 1. P4R, P4R; 2. C3BR, C3BD; 3. C3B, C3B; 4. P4D, PxP; 5. CxP, CxC? (perda de tempo); 6. DxC, P3D; 7. B5CR, P4BD?; 8. D3R.

DIAGRAMA 414
Posição após 8. D3R.
O PD preto atrasado é uma fraqueza irreparável.

Analisando-se esta posição, vemos que:

1. O material está igual.
2. Os Reis têm proteção.
3. A estrutura dos Peões pretos está abalada, por existir um Peão atrasado (o P3D).
4. A mobilidade das peças brancas é maior, visto que as Brancas dominam as casas centrais.
5. Há possibilidades de ataque ao PD preto atrasado.

Indiscutivelmente, a posição das Brancas é superior.

Além da perda de tempo 5. ..., CxC?, as Pretas cometeram um grave erro ao jogar 7. ..., P4BD?, deixando atrasado seu PD.

Torna-se agora impossível combater o domínio central, que as Brancas possuem, com ..., P4D, única oposição a esse domínio.

O PD preto constitui uma fraqueza irreparável, sobre o qual as Brancas irão convergir a ação de suas peças. E, enquanto as peças brancas irão movimentar-se, livremente, para esse objetivo, as Pretas deverão ficar na defensiva, protegendo-o, sem nenhum contra-jogo.

Uma continuação viável seria 8. ..., B2R; 9. B5C+ (para eliminar o BD preto e reduzir o material ao mínimo necessário à exploração do PD inimigo, segundo a técnica de Capablanca), B2D; 10. BxB+, DxB; 11. T1D, D2B (havia a ameaça de 12. P5R!); 12. O-O, O-O; 13. B4B!, P3TD; 14. C5D, CxC; 15.TxC, TD1D; 16.TR1D,T2D; 17. D2D,TR1D; 18. P5R!, e as Brancas ganham o Peão.

Outros exemplos de exploração de debilidades transitórias e de debilidades permanentes serão vistos no capítulo quinto, no estudo de partidas de mestres.

11. Regras Práticas nas Aberturas

Há dez regras práticas, nas aberturas, que devem ser observadas pelos que se iniciam em xadrez. São elas:

1 – Inicie sua partida com 1. P4R ou 1. P4D.

2 – Sempre que possível, desenvolva uma peça que ameace alguma coisa.

3 – Desenvolva os Cavalos antes dos Bispos.

4 – Escolha a melhor casa para sua peça e ocupe-a com o menor número de lances.

5 – Movimente um ou dois Peões na abertura, e não mais.

6 – Não movimente a Dama precocemente.

7 – Faça o roque o mais cedo possível e, de preferência, o roque com a Torre do Rei.

8 – Jogue para obter o controle do centro.

9 – Esforce-se sempre para manter ao menos um Peão no centro.

10 – Não sacrifique material sem um motivo claro e imediato.

Para o sacrifício de um Peão, deve existir uma das quatro razões seguintes:

a) assegurar uma vantagem real no desenvolvimento;
b) desviar a ação de uma peça inimiga, em particular da Dama;
c) impedir o roque adversário temporária ou definitivamente;
d) construir um forte ataque.

II – ABERTURAS DO PEÃO DO REI

1ª Parte – Aberturas com 1. P4R, P4R.

Estes dois lances são perfeitamente normais e obedecem, fielmente, ao princípio básico das aberturas, pois contribuem para o desenvolvimento, afetando, ao mesmo tempo, as casas centrais.

Objetivos das Brancas

1 – Eliminar o PR adversário e o lance fundamental para conseguí-lo é P4D. Se as Pretas respondem, então, ... PxP, resta uma eventual estrutura de Peões como a do diagrama 415, que é favorável para as Brancas. E é favorável, já o sabemos, porque:

DIAGRAMA 415
Estrutura ideal de Peões para as Brancas em todas as aberturas com 1. P4R, P4R.

a) o PR branco controla as importantes casas 5D e 5BR, onde podem ser alojadas peças, como os Cavalos, e;
b) resta para as Pretas uma posição restringida para suas peças.

2 – Conseguir domínio central e melhor desenvolvimento, fatores que levam à maior mobilidade das peças, mobilidade que será usada para um ataque ao inimigo. A mobilidade é uma vantagem que deve ser aproveitada sem perda de tempo e sem trocas desnecessárias, pois, em caso contrário, essa vantagem esfumar-se-á.

As Pretas podem evitar a troca de seu PR; em resposta ao lance P4D das Brancas jogarão ..., P3D, porém isso vai entorpecer a ação de suas próprias peças.

Estas observações teóricas explicam porque, nas aberturas

com 1. P4R, P4R, as Brancas conseguem uma ligeira e persistente vantagem.

Objetivos das Pretas

1 - As Pretas devem lutar por conseguir igualdade na abertura, procurando desfazer a vantagem que as Brancas mantém, por lhes caber o lance inicial.
Para tal dispõem de dois métodos de defesa:
a) *o método do ponto forte*: em que procuram, a todo custo, conservar o PR em 4R e;
b) *o método do contra-ataque*: em que cedem seu PR, mas em troca de uma compensação, seja obrigando as Brancas a cederem também seu PR, seja obrigando-as a um enfraquecimento de sua posição.

É claro que, no método do contra-ataque, estes objetivos das Pretas não se conseguem de imediato, porquanto necessitam de vários lances preparatórios.

Nas aberturas em que as Brancas não fazem uso do avanço de seu PD na quarta casa, são as Pretas que devem procurar jogar ..., P4D, conseguindo para si a estrutura favorável de Peões indicada pelo diagrama 415.

Toda vez que as Pretas conseguirem jogar ..., P4D, sem nenhuma conseqüência prejudicial imediata, elas alcançarão, pelo menos, a igualdade na abertura.

Estudando particularmente cada abertura, veremos a aplicação dessas noções preliminares.

1. Abertura do Centro: 1. P4R, P4R; 2. P4D

As Brancas pretendem conseguir seus objetivos de maneira imediata, uma vez que as Pretas são forçadas a capturar o Peão, visto que 2...., P3D, obstruindo o BR, resultaria favorável às Brancas.

2. ...	PxP
3. DxP	...

O inconveniente desta abertura é a saída prematura da Dama, que dá oportunidade às Pretas de resolverem, satisfatoriamente,

seu problema de abertura, eliminando, igualmente, o PR inimigo.

O domínio central das Brancas é apenas temporário.

DIAGRAMA 416
Abertura do Centro após 5. C3BD.
As Pretas igualam sem dificuldade.

3. ...	C3BD
4. D3R	C3B
5. C3BD	...

Vide o diagrama 416.

5. ...	B2R
6. B2D	P4D!

Eliminando o PR inimigo, neutralizando assim o domínio central que as Brancas mantinham.

7. PxP	CxP
8. CxC	DxC
9. C2R	...

As Brancas não podem rocar, por estar seu PTD ameaçado.

9. ...	B5C
10. C4B	D2D
11. P3BR	O-O-O!
12. O-O-O	...

Se 12. PxB, segue 12. ..., TR1R; 13. D3D, DxP; 14. B2R, B4C; 15. R1D, TxB!; 16. DxT, DxC; e as Pretas ganham.

12. ...	B4BR
13. B3D	B3B

E o jogo das Pretas é mais livre.

Crítica

Esta abertura não pode ser considerada adequada para as Brancas, que aspiram vantagem na abertura; as Pretas conseguem bom jogo sem maiores dificuldades.

Se é com P4D que as Brancas obtêm vantagem na abertura, vemos que esse avanço não pode ser precoce. Deve ser, portanto, preparado.

2. Abertura Escocesa: 1. P4R, P4R; 2. C3BR, C3BD; 3. P4D

As Brancas realizam o avanço P4D na terceira jogada. Já vimos (página 303) que a melhor resposta das Pretas é agora 3. ..., PxP, conseguindo as Brancas domínio central e um forte Peão no centro. Porém, como na abertura anterior (Abertura do Centro), esse

domínio é apenas momentâneo, pois o contra-ataque ao PR branco é igualmente eficiente.

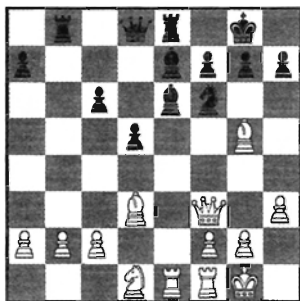



DIAGRAMA 417
Abertura Escocesa após 14. ..., B3R.
Posição aproximadamente igual.

3. ...	PxP
4. CxP	C3B
5. C3BD	B5C
6. CxC	PCxC
7. B3D	P4D!

O lance que sempre iguala.

8. PxP	PxP
9. O-O	O-O
10. B5CR	P3B
11. D3B	B2R
12.TD1R	T1C
13. C1D	T1R
14. P3TR	B3R

A posição é aproximadamente igual: as Brancas dispõem de um pouco mais de liberdade para suas peças, porém, em compensação, as Pretas têm um forte Peão central (diagrama 417).

As Brancas e as Pretas saíram-se bem da abertura.

Variações importantes, na linha principal, são as seguintes:

A) 4. ..., B4B (em vez de 4. ..., C3B), com promissor contra-ataque: 5. B3R, D3B; 6. P3BD, CR2R; 7. C2B, BxB; 8. CxB, O-O; 9. B2R, P3D (preparando ..., P4D); 10. O-O, B3R; 11. C2D, P4D!; 12. PxP, CxP; 13. CxC, BxC; 14. B3B, TD1D. E a posição das Pretas é ligeiramente melhor (partida Martinez x Zukertort, 1884).

B) 5. CxC (em vez de 5. C3BD) é favorável ao segundo jogador: 5. ..., PCxC; 6. P5R, D2R; 7. D2R, C4D; 8. C2D, B2C. As Pretas, desenvolvendo-se com rapidez e realizando ataque ao PR inimigo, asseguram-se de ligeira vantagem: 9. C3C, O-O-O; 10. P4BD, C3C; 11. B2D, T1R; 12. P4B, P3B; 13. P4TD, B3T; 14. D4R, D2B.

As Pretas estão melhores (Mieses x Tarrasch, Metz, 1916).

C) 7. B2D (em vez de 7. B3D) dá às Pretas jogo excelente: 7. ..., O-O; 8. B3D, P4D; 9. P3B, PxP; 10. CxP, CxC; 11. PxC, B4BD; 12. D3B. TD1C.

As Pretas têm bom jogo (Alekhine x Alexander, Margate, 1937).

D) 8. ..., D2R+ (em vez de 8. ..., PxP) simplifica o problema das Pretas; 9. D2R

(forçado), CxP; 10. DxD+, RxD; 11. P3TD, B4T; 12. B2D, CxC; 13. BxC, BxB+; 14. PxB, com posição de empate (Spielmann x Rubinstein, Teplitz Shonau, 1922).

Em todas as aberturas do tipo da Abertura Escocesa, quando as Brancas aspiram a um ataque ao Rei inimigo, devem elas evitar a troca das Damas, bem como das peças menores; caso contrário o ataque deixa de existir, como sucedeu nesta linha de jogo iniciada com 8. ..., D2R+.

Crítica

Como na Abertura do Centro, também aqui o avanço P4D das Brancas não atingiu em cheio seu objetivo, pois as Pretas conseguem igualar o jogo com facilidade e, algumas vezes, ficar até com melhor partida.

Por que não obtiveram vantagens as Brancas?

Simplesmente porque o avanço precoce P4D é feito, pagando as Brancas um certo tributo. Na Abertura do Centro, com saída prematura da Dama branca é esta que, atacada por uma peça menor, deverá retroceder, perdendo um tempo na abertura. Na Abertura Escocesa as Brancas, para manterem seu Peão central, obrigam-se a perdas de tempo e desenvolvimentos anormais de peças, o que é aproveitado pelo adversário, que coloca bem suas próprias peças. Em ambos os casos, as Pretas conseguem jogar ..., P4D; e, ao trocar seu PD pelo forte PR central do inimigo, o que faz desaparecer o domínio central das Brancas, alcançam o equilíbrio de posições.

É por não conseguirem as Brancas vantagens duradouras na abertura, que ambas, Abertura do Centro e Abertura Escocesa, não são encontradas na prática dos torneios, entre mestres, principalmente quando o enxadrista das Brancas tem vontade de vencer.

O avanço P4D precoce não traz, assim, nenhuma vantagem às Brancas.

Vejamos, agora, aberturas em que esse avanço é muito mais importante, quando feito mais tarde, após o desenvolvimento de diversas peças.

As duas aberturas, que estudaremos a seguir - "Giuoco Piano" (e variantes) e Ruy Lopez –, são as principais desse grupo, em que a vantagem da abertura perdura por mais tempo.

3. Abertura "Giuoco Piano": 1. P4R, P4R; 2. C3BR, C3BD; 3. B4B, B4B

Com o imediato 4. P3B, as Brancas preparam o avanço P4D, para conservarem sempre um Peão central em 4D.

4. P3B ...

DIAGRAMA 418
Posição ideal para as Brancas no "Giuoco Piano".

As Pretas devem adotar, agora, qualquer dos dois métodos de defesa já conhecidos, isto é, o do contra-ataque ou o do ponto forte. Neste caso, o mais promissor é o do contra-ataque, que se inicia com o lance 4. ..., C3B.

Interessante notar que uma continuação passiva deixa as Pretas com inferioridade. Por exemplo: 4. ..., P3D?; 5. P4D, PxP; 6. PxP, B3C; 7. C3B, C3B; 5. D3D, B5C; 9. B3R, O-O; 10. P3TD,T1R; 11. B2T, D2D; 12. C2D, T2R; 13. P3B, B4T; 14. O-O.
E a posição das Brancas é ligeiramente superior (diagrama 418).

A) Método de defesa do contra-ataque

4. ...	C3B
5. P4D	PxP
6. PxP	B5C+!

Se 6. P5R segue 6. ..., P4D!; 7. B5CD, C5R, com igualdade. Em quase todas as variantes desta abertura, em que as Brancas jogam P5R, a resposta correta das Pretas será sempre ..., P4D!

No "Giuoco Piano" as Pretas devem jogar sempre com energia. Seria um erro a retirada do Bispo por 6. ..., B3C?, em virtude de 7. P5D, C1CD; 8. P5R, C1C; 9. O-O, C2R; 10. P6D, C3C; 11. C5C, O-O; 12. D5T, P3TR; 13. DxC! ganhando.

7. C3B! ...

Para manter a iniciativa e a vantagem inicial, as Brancas deverão neste momento, sacrificar um Peão, pois se 7. B2D segue 7. ..., BxB+; 8. CDxB, P4D!, quebrando o centro das Brancas e igualando a partida rapidamente.

7. ... CxPR!

Interessante notar que as Pretas estão obrigadas a aceitar este sacrifício, visto que sua recusa seria má: 7. ..., P4D; 8. PxP, C(3BR)xP; 9. O-O, BxC; 10. PxB, B3R; 11. T1R, O-O; 12. C5C, T1R; 13. D5T, C3B; 14. BxB, CxD; 15. BxP+, R1T; 16. TxT+, DxT; 17. BxD, TxB; 18. B3R, e as Brancas ganharam um Peão.

DIAGRAMA 419
Posição após 8. ..., BxC.

8. O-O BxC

Com este lance as Pretas resolvem reter o Peão a mais, embora permitindo às Brancas um forte ataque (diagrama 419).

Outra conduta seria devolver esse Peão e contentar-se com um empate, o que é exemplificado pela continuação de Greco, que se inicia com 8. ..., CxC. Vide essa alternativa adiante.

9. P5D! ...

Se 9. PxB, a resposta indicada é 9. ..., P4D!

Com 9. P5D! inicia-se o velho Ataque Moller, que dá lugar à realização de lances cheios de interesse e grande complexidade e no qual as Brancas depositam suas esperanças no Peão sacrificado.

Não há como negar que o ataque é perigoso, forçando as Pretas a jogarem com grande cuidado e precisão. À menor falha, as Pretas perderiam, mas os recursos defensivos, sendo adequados, além de jogo correto permitem às Pretas igualdade.

9. ... C4R!

As Pretas desejam, também, jogar para ganhar. A alternativa 9. ..., B3B, leva a um empate, embora com lances complicados. Vejamos: 9. ..., B3B; 10. T1R, C2R; 11. TxC, P3D; 12. B5C, BxB; 13. CxB, O-O; 14. CxPT!, RxC; 15. D5T+, R1C; 16. T4T, P4BR!; 17. T3T! (Inovação de Keres. Se 17. T1R segue 17. ..., C3C!; 18. T3T, T3B!; 19. D7T+, R2B; 20. T6R, BxT; 21. PxB+,

TxP; 22. BxT+, RxB; 23. DxC+, D3B, com empate provável), P5B!; 18. P4CR, PxPe.p.; 19. D7T+, R2B; 20. D5T+, R1C!; e as Brancas devem dar xeque perpétuo.

Qualquer outro lance diferente de 20. ..., R1C! leva as Pretas à derrota. Vejamos:

a) 20. ..., C3C?; 21. TxP, D3B; 22. T3BR, ganhando as Brancas.

b) 20. ..., P3C?; 21. D7T+, R1R; 22. TxP e as Brancas têm ataque ganhador.

10. PxB	CxB
11. D4D	P4BR
12. DxC5B	P3D
13. C4D	O-O
14. T1C	P3CD
15. T1R	B2D

O desenvolvimento das Brancas é ideal, mas as Pretas possuem um Peão a mais e uma posição sólida. Ambos os lados procurarão desenvolver e ampliar as vantagens obtidas.

Partindo da posição do diagrama 419 (mas sem 8. ..., BxC) as Pretas podem orientar-se para uma linha de empate, adotando a Variante de Greco, que principia com 8. ..., CxC; e que conduz a continuações interessantes.

8. ...	CxC
9. PxC	BxP

Também eficiente é 9. ..., P4D.

10. D3C	P4D!

Variante Bernstein. E não 10. ..., BxT?, que permite o velho Ataque de Greco, que data de 1619: 11. BxP+, R1B; 12. B5C, C2R; 13. C5R!, P4D; 14. D3BR, B4B; 15. B6R, BxP (ou 15. ..., P3CR; 16. B6T+, R1R; 17. B7B mate); 16. BxB, BxC; 17. B6R+ e as Brancas ganham.

11. BxP	O-O
12. BxP+	R1T!
13. DxB	TxB
14. T1R	...

E, apesar das Brancas terem uma ligeira vantagem, a prática tem demonstrado que as Pretas podem empatar.

Por todas estas combinações, vemos que, no "Giuoco Piano", o método de defesa do contra-ataque confere às Pretas um jogo perfeitamente satisfatório.

B) Método da defesa do ponto forte

4. P3B	B3C!

Este método de defesa é mais sossegado que o do contra-ataque e seus adeptos crêem poder rechaçar o ataque das Brancas.

Errado seria 4. ..., P3D?, por 5. P4D, B3C?; 6. PxP, PxP; 7. DxD+, ganhando um Peão.

5. P4D	D2R

6. O-O! ...

As Brancas não devem eliminar o PR inimigo com 6. PxP, pois ficariam com seu Rei exposto a um ataque. Exemplo: 6. PxP, CxP; 7. CxC, DxC; 8. O-O, C3B; 9. D2R, P3D; 10. C2D, O-O; 11. C3B, D4TR; etc.

DIAGRAMA 420
Posição após 7. ..., P3D, na defesa do ponto forte.

6. ... C3B
7.T1R P3D

Vide diagrama 420.

A estratégia a seguir pelas Brancas deverá ser:

a) enfraquecer as defesas do PR preto na esperança de que ele seja forçado a realizar a troca de Peões e;

b) manobrar seu CD para 5D ou 5BR, pontos dominados por seu PR.

Uma das defesas do PR preto, suscetível de ser atacada, é o Cavalo de 3BD. A ele se dirige, em primeiro lugar, a ação das Brancas.

8. P4TD P3TD
9. P3T ...

Prevenindo-se de um futuro ..., C5CR. As Brancas tomam todas as precauções antes de executarem seu plano estratégico, afastando, assim, contra-ataques adversários.

9. ... O-O
10. P4CD P3T
11. B3T C2D

As Pretas estão obrigadas a este lance antinatural, substituindo uma defesa do PR, que será, agora, eliminada.

12. P5C C1D
13. CD2D ...

E, agora, será possível a este Cavalo, via 1BR e 3R, dirigir-se a 5D ou 5BR.

As Pretas teimaram em conservar seu PR na quarta casa, mas à custa de um entorpecimento na posição de suas peças. Conseqüentemente, as Brancas têm jogo ligeiramente superior. (Vide partida Spielmann x Eliskases, capítulo quinto.)

Variante Canal

Nas continuações em que as Brancas não procuram colocar o PD na casa 4D, as Pretas, não tendo maiores problemas, devem preparar o avanço ..., P4D, garantindo,

para si, melhor posição. Contudo, as Pretas devem permanecer atentas, tomando precauções para que as Brancas não possam jogar P4D, em momento oportuno.

Há uma exceção importante a chamada Variante Canal, que já alcançou algum sucesso. Após:

4. P3D	C3B
5. C3B	P3D
6. B5CR	...

Inicia-se a Variante Canal.

6. ...	P3TR!

Ou 6. ..., B3R!, ou 6. ..., C4TD!, excelentes réplicas, que se opõem a essa linha de jogo.

7. BxC!	DxB
8. C5D	D1D
9. P3B	...

Aqui a idéia do peruano Canal: formar um centro forte com os dois Peões centrais em 4D e 4R, porém cedendo às Pretas o par de Bispos, o que é uma vantagem nas posições abertas. Ainda mais, a possibilidade de troca de várias peças anulará a força dos dois Peões centrais.

Sabemos, outrossim, que os Peões centrais são um meio para se conseguir um fim, qual seja, o de ataque ao inimigo. Desaparecendo, ou reduzindo-se as forças necessárias para o ataque, deixará de existir poder nesses Peões.

São essas as considerações teóricas, que se apresentam ao plano das Brancas.

9. ...	C2R

Procurando trocas, o que se consegue, também com 9. ..., C4T; 10. P4CD, CxB; 11. PxB, C4T; 12. PxP, DxP; 13. P4D, C3B; 14. PxP, CxP, com igualdade.

10. P4D	PxP
11. CRxP	CxC
12. BxC	O-O
13. D3D	BxC
14. PxB	P3B
15. B3C	D4T+

Com partida igual (Tartakower x Rubinstein, 1929).

Crítica

Na abertura "Giuoco Piano", o lance chave P4D das aberturas que principiam com 1. P4R, P4R, é realizado após alguns lances, preparado com P3BD, que vem a ser superior ao avanço imediato do PD verificado nas aberturas já estudadas (Abertura do Centro e Abertura Escocesa).

Das duas defesas que as Pretas têm à sua disposição, o contra-ataque é, teoricamente, mais indicado. A defesa do ponto forte é mais sutil, porém

leva a uma partida seriamente restringida.

Embora no "Giuoco Piano" haja numerosas linhas, que resultam vantajosas para as Brancas, pouco fazem elas contra as melhores defesas. A vantagem da abertura, é verdade, perdura por mais tempo que nas aberturas anteriormente estudadas, mas o correto jogo das Pretas acaba, também, por anular essa vantagem.

4. Defesa dos dois Cavalos: 1. P4R, P4R; 2. C3BR, C3BD; 3. B4B, C3B

Desvia os perigosos ataques do "Giuoco Piano", os quais, quase sempre, têm origem com a jogada P4D das Brancas, que ataca o B4BD preto, ganhando assim um tempo valioso no desenvolvimento.

Há duas variantes principais para as Brancas, que se iniciam com 4. C5C e 4. P4D.

A) 4. C5C ...

Para assegurar-se alguma vantagem, as Brancas devem praticar esta jogada, ainda que violando o princípio fundamental das aberturas, que proíbe jogar duas vezes a mesma peça no início da partida, e o princípio elementar da estratégia enxadrística, que determina que se desenvolvam primeiramente as peças antes de se iniciar um ataque.

DIAGRAMA 421
Posição na Defesa dos Dois Cavalos após 5. ..., C4TD.

O lance das Pretas, 3. ..., C3B, é um lance normal de desenvolvimento. Todavia, diz, pitorescamente; Edward Lasker: "se houver justiça em xadrez, o lance 4. C5C deverá ser mau". No entanto, veremos, logo mais, por que não o é, ou melhor, por que assim não é considerado.

4. ... P4D

Único lance que defende o PBR das Pretas, duplamente atacado.

5. PxP C4TD!

O lance correto (vide diagrama 421). As Pretas são obrigadas a jogar um gambito, entregando um Peão em troca de desenvolvimento para suas peças.

A resposta 5. ..., C5D é refutada por 6. P3BD, enquanto a resposta natural que seria 5. ..., CxP, conduziria as Pretas à inferioridade: 5. ..., CxP; 6. P4D! (melhor que 6. CxPB, que constitui o Ataque Fegatello), B3R; 7. CxB, PxC; 8. PxP, CxP; 9. D5T+, C2B; 10. O-O, B2R; 11.T1R, D2D; 12. D4C, e as Brancas têm superioridade.

O Ataque Fegatello, que começa com 6. CxPB, de grande prestígio no xadrez antigo, é inferior à linha que se inicia com 6. P4D!.

Vejamos, porém, a continuação desse ataque: 6. CxPB, RxC; 7. D3B+, R3R; 8. C3B, C2R? (este é o grande erro das Pretas, que deu prestígio ao Ataque Fegatello por longo tempo. O correto é 8. ..., C5C!); 9. P4D, P3B; 10. B5CR, R2D; 11. PxP, R1R; 12. O-O-O, B3R; 13. CxC, BxC; 14.TxB!, PxT; 15. B5C+ ganhando.

A melhor defesa contra o Fegatello se inicia, como vimos, com 8. ..., C5C!; 9. D4R, P3B: 10. P3TD, C3T; 11. P4D, C2B; 12. B4B, R2B; 13. BxP. O ataque das Brancas é poderoso, mas as Pretas têm excelentes possibilidades.

A resposta normal das Pretas 5. ..., CxP, não é, pois, a mais adequada. Com o lance 5. ..., C4TD!, as Pretas entregam um Peão, em troca do rápido desenvolvimento de suas peças. E é justamente nessa vantagem de um Peão, que se apegam os que defendem o antinatural de 4. C5C.

Após 5. ..., C4TD! (diagrama 421), a linha principal prossegue:

6. B5C+ ...

Superior à alternativa 6. P3D, P3TR; 7. C3BR, P5R; 8. D2R, CxB; 9. PxC, B4BD!; e as Pretas têm compensação suficiente pelo Peão a menos.

6. ... P3B
7. PxP PxP
8. B2R P3TR

Não dando tempo às Brancas de prepararem a instalação do CR na excelente casa 4R.

9. C3BR P5R
10. C5R B3D

Todos estes lances são praticamente forçados. A raiz

estratégica da Defesa dos Dois Cavalos, na variante que principia com 4. C5C, é a entrega de um Peão, em troca do desenvolvimento rápido das peças pretas, com diagonais e colunas abertas, que serão aproveitadas para um ataque ao Rei branco. Vejamos alguns ataques das Pretas:

a) 11. C4B, CxC; 12. BxC, O-O; 13. O-O?, BxP+; 14. RxB, C5C+, e as Pretas ganham.

b) 11. C4B, CxC; 12. BxC, O-O; 13. P3D, PxP; seguido de ...,T1R; e ..., C5R, criando problemas às Brancas.

c) 11. P4D, PxPe.p.; 12. CxPD, D2B!; 13. C3T, B3T!; 14. P3CR, O-O; 15. O-O, TD1D; e as Pretas têm melhor jogo.

Estas continuações demonstram que as Brancas não devem insistir em conservar o Peão que possuem de vantagem.

O lado que se defende de um gambito (no caso, as Brancas) pode, muitas vezes, conseguir bom jogo, devolvendo o material extra em momento oportuno. E é justamente a política que as Brancas devem seguir neste momento, a qual se inicia com o lance seguinte.

11. P4BR! O-O

Após 11. ..., PxPe.p.; 12. CxP6B, o Cavalo volta à sua casa natural.

12. C3BD D2B
13. O-O! BxC
14. PxB DxP

As Brancas devolveram o Peão.

15. P4D PxPe.p.
16. DxP! ...

A vantagem das Brancas, nesta posição, é manifesta, porque o CD preto está fora de jogo e os Peões pretos da ala da Dama se acham enfraquecidos.

As Brancas dispõem do par de Bispos, numa partida aberta, vantagem apreciável.

Estas as conclusões de Reuben Fine, que recomenda a variante que se inicia com 11. P4BR.

Foram procuradas melhorias para as Pretas e apontada a continuação 10. ..., D2B (em vez de 10. ..., B3D); 11. P4BR, B4BD!; que continua a pôr dificuldades ao desenvolvimento das Brancas.

A última palavra nesta variante, que principia com 4. C5C, não foi dada, ainda.

B) 4. P4D ...

Continuação agressiva, que, sem quebrar as regras do desenvolvimento das peças, retém a iniciativa para as Brancas, às expensas de um Peão, ainda que temporariamente. Mas, mesmo nesta

continuação as Pretas podem alcançar bom jogo.

4. ...	PxP
5. O-O	CxP
6.T1R	P4D
7. BxP	...

A Variante Canal, que se inicia com 7. C3B, pode colocar as Pretas em dificuldades; porém não resiste a um jogo preciso como 7. C3B, PxC!; 8. BxP, B3R!; 9. BxC+, PxB; 10. DxD+, TxD; 11. TxC, T8D+; 12.T1R,TxT+; 13. CxT, PxP; 14. BxP, P3B; 15. C3D, B3D; e as Pretas têm melhor jogo graças ao par de Bispos.

7. ...	DxB
8. C3B	D4TD
9. CxC	B3R!
10. CD5C	O-O-O
11. CxB	PxC
12.TxP	B3D!

Lance que dá superioridade às Pretas.

13. D2R	D4T!
14. P3TR	TD1R
15. B2D	C4R!
16.TxT+	TxT
17.T1D	CxC+
18. DxC	DxD
19. PxD	P4B

E as Pretas têm superioridade. O avanço da maioria dos Peões, na ala da Dama, decide o final.

Crítica

A Defesa dos Dois Cavalos evita os perigosos ataques do "Giuoco Piano"; é mais especulativa e mais empreendedora do que as continuações que se originam do rotineiro 3. ..., B4BD.

Se as Brancas aceitam o Peão que lhes oferece o adversário – e nisso consiste a única maneira de aspirarem ao melhor jogo – e enveredam por 4. C5C, as Pretas podem conseguir um bom desenvolvimento de peças além de um forte ataque.

As Brancas têm possibilidades de atingir bom jogo desde que realizem o tipo de defesa, que é sempre efetiva contra gambitos, isto é, a devolução do Peão extra, em momento oportuno, propiciando bom desenvolvimento.

Algumas variantes desta defesa fornecem esplêndida oportunidade para exercícios de imaginação; se bem que a estratégia das Pretas seja simples, sua execução tática, contudo, apresenta dificuldades, porquanto exige boa dose de imaginação e de improvisação.

A Defesa dos Dois Cavalos é boa linha de jogo para enxadristas, cujo estilo de jogo se orienta para prosseguimentos agressivos.

5. Ataque Max Lange: 1. P4R, P4R; 2. C3BR, C3BD; 3. B4B, B4B; 4. O-O, C3B; 5. P4D

O ataque, que principia com 5. P4D, oferece possibilidades ilimitadas de combinações brilhantes, em troca de um Peão.

5. ... PxP

O melhor, aqui, é 5. ..., BxP, mas a linha principal do Max Lange, que deve ser estudada, é a que se inicia com 5. ..., PxP. E isto porque a posição característica deste ataque, após o sétimo lance das Pretas, é, geralmente, alcançada partindo de outras aberturas, como a Abertura do Bispo, a Abertura do Centro, o Gambito Escocês e a Defesa dos Dois Cavalos. Exemplo: 1. P4R, P4R; 2. C3BR, C3BD; 3. B4B, C3B; 4. P4D, PxP; 5. O-O, B4B; 6. P5R, P4D; 7. PxC, PxB; etc., em que não foi possível realizar o lance 5. ..., BxP.

Mas vejamos uma variante com esse lance: 5. ..., BxP; 6. CxB, CxC; 7. P4B, P3D; 8. PxP, PxP; 9. B5CR, D2R; 10. C3T, B3R; 11. P3B, BxB; 12. CxB, C3R; 13. BxC, PxB; 14. D4T+, P3B; 15. C3R, D4B; 16. TD1R, O-O-O; 17. R1T, R1C; e as Pretas nada têm a recear.

6. P5R P4D!
7. PxC PxB (diagrama 422)

Durante muitos anos esta posição foi considerada favorável às Pretas, até que o americano Frank Marshall, introduzindo uma inovação no Torneio de Hamburg, 1910, quando venceu Tarrasch, deu então às Brancas motivo de superioridade.

8. T1R+ B3R
9. C5C D4D
10. C3BD D4B
11. CD4R O-O-O-
12. CxB3R PxC
13. P4CR D4R
14. PxP T1CR
15. B6T! ...

DIAGRAMA 422
Posição do Ataque Max Lange após 7. ..., PxB, que pode ser atingida por transposição de várias aberturas.

Esta a inovação de Marshall, que vitalizou o Ataque Max Lange, tornando-o temido e evitado na prática dos torneios.

As Brancas dispõem de uma posição, que resulta, freqüentemente, vitoriosa em partidas de torneio, embora existam recursos para as Pretas.

O ataque das Brancas é baseado na posição exposta do BR das Pretas e na forte posição de seu PCR passado e defendido. A oportunidade das Pretas está no contra-ataque ao Rei inimigo.

Como sempre, aparecem estudiosos que procuram contestar as novidades teóricas. Assim, em 1935, Seibold apresentou fortes argumentos contra a solidez do ataque das Brancas. Uma continuação é a seguinte:

15. ...	P6D!
16. P3BD	P7D
17. T2R	T6D!
18. D1BR	...

Ou 18. CxB, DxC; 19. TxP7D, C4R!; 20. TxT, PxT; 21. D4T!, D4D; 22. D4BR, C6B+; 23. R1B,T1D; 24. D8B, P7D; 25.TID, CxP+; e as Pretas têm jogo ganho.

18. ...	B3C
19. T1D	C1D
20. P5C	C2B
21. C3C	D4D
22. D3T	C4R

E as Pretas têm as melhores perspectivas (análises de Seibold).

Crítica

É implícita nas considerações após 15. B6T!. E difícil é dizer quem está melhor na posição que resulta em seguida à inovação de Marshall. Há tantas possibilidades para cada lado, que a análise completa se torna impossível. A estratégia é relativamente sem importância nesta abertura. A vitória sorrirá a quem souber aproveitar com mais rapidez a vantagem obtida.

6. Abertura Ruy Lopez: 1. P4R, P4R; 2. C3BR, C3BD; 3. B5C

Aproveitamento máximo da iniciativa que o lance da saída concede na abertura do PR. O lance 3. B5C é a continuação lógica mais comum, pois ataca o defensor do PR preto, conservando a série de ameaças, sem dar às Pretas um ganho de tempo com..., P4D, o que é permitido quando o BR branco se instala em 4BD, como no "Giuoco Piano". Também sabemos que, em sendo possível o avanço..., P4D, o problema de abertura das Pretas fica resolvido.

3. B5C não ameaça ganhar o Peão central inimigo, imediatamente, com 4.BxC, PDxB; 5. CxP, porque com 5. ..., D5D, as Pretas recuperam o Peão com alguma vantagem (posse dos dois Bispos). Entretanto, este lance de Bispo é capaz de exercer desagradável pressão sobre o PR preto, por muito tempo, porquanto, cedo ou tarde, as Pretas devem jogar..., P3D, e o CD ficará cravado.

Com P4D as Brancas podem forçar a troca do PR inimigo; e, recuperando o Peão com o Cavalo, pela segunda vez o CD preto ficará atacado. As Pretas devem, então, defender seu CD com ..., B2D, lance que não desenvolve, satisfatoriamente, o BD. Logo mais as Pretas precisam desenvolver seu BR, o qual não pode ir além de 2R; o resultado é um jogo restringido durante longo tempo, a menos que as Pretas se arrisquem em enérgicos contra-ataques.

Esses são os motivos por que de todas as aberturas do PR, a Ruy Lopez é a mais árdua para as Pretas alcançarem a igualdade.

A Ruy Lopez ocupa posição de líder das aberturas do PR, porque a seqüência mais natural conduz a uma posição ideal para as Brancas: 3. ..., P3D; 4. P4D, B2D; 5. C3B, C3B; 6. O-O, B2R; 7. T1R, PxP (forçado, como veremos logo mais); 8. CxP, O-O; 9. B1B!.

DIAGRAMA 423
Posição ideal para as Brancas na Abertura Ruy Lopez.

As Brancas têm o domínio das casas centrais e a posição das Pretas é restringida (diagrama 423).

Com 9. B1B!, as Brancas evitam trocas, que aliviariam a posição preta.

É inadequada, também, a jogada 3. ..., B4B (Defesa Clássica), pois as Brancas se asseguram de um forte centro de Peões. Um exemplo é 3. ..., B4B; 4. P3B, C3B; 5. P4D!, PxP; 6. P5R!, C4D; 7. O-O, O-O; 8. PxP, B3C; etc. (Vide partida Smyslov x Barcza, capítulo quinto).

A Defesa Bird, 3. ..., C5D, é, teoricamente, sem solidez. Afastada durante muito tempo da prática do xadrez magistral, nos últimos anos vem merecendo a atenção dos enxadristas russos.

Vejamos dois exemplos:

a) 3. ..., C5D; 4. CxC, PxC; 5. P3D, P3BD; 6. B4BD, C3B; 7. O-O, P4D; 8. PxP, CxP; 9. T1R+, B3R; 10. C2D, B2R; 11. C4R, O-O; 12. B2D, D2D etc. (Boleslavsky x Ravinsky, Rússia, 1944.)

b) 3. ..., C5D; 4. CxC, PxC; 5. O-O, C2R!; 6. T1R, P3CR; 7. P3BD, C3B; 8. P3CD, B2C; 9. B2C, O-O; 10. C3T, P4D (também o simples 10. ..., PxP, dá às Pretas excelente posição). (Smyslov x Bronstein, Rússia, 1944.)

Para a defesa das Pretas estudaremos os dois grupos seguintes:

1º Grupo – As Pretas não jogam 3. ..., P3TD;

2º Grupo – As Pretas jogam 3. ..., P3TD (Defesa Morphy).

Em ambos os casos podem ser utilizados os dois métodos de defesa já conhecidos, isto é, o do ponto forte e o do contra-ataque.

1º Grupo – As Pretas não jogam ..., P3TD.

A) *Defesa do Ponto Forte*

É a Defesa Steinitz, que se inicia com 3. ..., P3D.

3. ...	P3D
4. P4D	B2D
5. C3B	C3B
6. O-O	B2R
7. T1R	PxP

Troca forçada. As Pretas não podem rocar, em virtude da continuação conhecida como Variante ou Cilada de Tarrasch: 7. ..., O-O?; 8. BxC, BxB; 9. PxP, PxP; 10. DxD; TDxD; 11. CxP, BxP; 12. CxB, CxC; 13. C3D, P4BR; 14. P3BR, B4B+; 15. CxB, CxC; 16. B5C, T4D; 17. B7R, T2B; 18. P4BD e as Brancas ganham.

Se 10. ..., TRxD (em vez de 10. ..., TDxD), segue: 11. CxP, BxP; 12. CxB, CxC; 13. C3D, P4BR; 14. P3BR, B4B+; 15. R1B!, T1BR; 16. R2R!, B3C; 17. PxC e as Brancas igualmente ganham. Na Defesa Steinitz as Pretas são obrigadas a realizar a troca de seu Peão central e disso resultará, para elas, uma inferioridade no centro e uma posição restringida.

8. CxP	CxC

As trocas, que se irão seguir, beneficiarão as Pretas, porque uma posição restringida, como sabemos, é favorecida com as trocas de peças.

9. DxC	BxB!
10. CxB	P3TD!
11. C3B	O-O
12. B5C	C2D

A vantagem das Brancas é mínima, por causa do desaparecimento de duas peças de cada lado. As Pretas conseguem empate sem muita dificuldade.

As Brancas podem, porém, melhorar seu jogo, tomando precauções para evitar as trocas de peças e jogar: 6. BxC (em lugar de 6. O-O), BxB (forçado); 7. D3D!, PxP; 8. CxP, B2D; 9. B5C, B2R; 10. O-O-O, O-O; 11. P4B e as Brancas têm um poderoso ataque. O ataque é o meio para se explorar uma posição congesta.

B) *Defesa do Contra-ataque*

É a Defesa Berlinense, que se inicia com 3. ..., C3B, levando as Pretas a uma posição restringida, sem esperanças.

As Brancas continuam seu desenvolvimento normal.

3. ...	C3B
4. O-O	CxP
5. P4D	B2R
6. D2R!	C3D
7. BxC	PCxB
8. PxP	C2C (forçado)
9. C3B	O-O
10.T1R	...

Impedindo ..., P4D, e assegurando-se vantagem, em virtude do desenvolvimento anormal das Pretas.

Na Defesa Berlinense há uma contribuição do mestre brasileiro do passado, Dr. Caldas Vianna, que se denomina Variante Rio de Janeiro, e que se produz após 10. ..., C4B; 11. C4D, C3R; 12. B3R, CxC; 13. BxC, P4BD (início da Variante Rio de janeiro); 14. B3R, P4D; 15. PxPe.p., BxP; 16. TD1D e as Brancas têm ligeira vantagem, difícil de ser explorada.

Estas análises mostram que a defesa do ponto forte (Defesa Steinitz) e a defesa do contra-ataque (Defesa Berlinense), sem o lance 3. ..., P3TD, concedem às Brancas vantagem na abertura.

2º Grupo – As Pretas jogam 3. ..., P3TD (Defesa Morphy)

Todo o prosseguimento das Pretas, que se inicia com 3. .... P3TD, leva o nome genérico de Defesa Morphy.

É importante para a defesa das Pretas a interpolação do lance 3. ..., P3TD, que possibilita aliviar a pressão do Bispo branco sobre o Cavalo da Dama, razão das dificuldades por que passam as Pretas na Abertura Ruy Lopez.

Em todas as linhas em que as Brancas adquirem jogo superior, há eliminação do CD preto, sustentáculo do seu PR.

O lance 3. ... P3TD é o indispensável prelúdio de todas as boas defesas das Pretas. É possível, porque a ameaça 4. BxC, PDxB; 5. CxP a nada conduz, já que 5. ..., D5D! recupera o Peão com excelente jogo.

As vantagens decorrentes da interposição desse lance podem ser demonstradas à vista de um cotejo com os dois sistemas de defesa, como o faz Reuben Fine em seu magnífico *The Ideas Behind The Chess Openings*

Sistema do Ponto Forte

Sem 3. ..., P3TD.

3. ...	P3D
4. P4D	B2D
5. C3B	C3B
6. BxC!	BxB
7. D3D	PxP
8. CxP	B2D
9. B5C	...

As Brancas têm melhor jogo, em virtude de seu centro poderoso.

Com 3. ..., P3TD.

3. ...	P3TD
4. B4T	P3D
5. P4D?	P4CD!
6. B3C	CxP
7. CxC	PxC
8. B5D	T1C
9. B6B+	B2D

Jogo igual, porque as trocas anularam a vantagem das Brancas e libertaram as peças pretas.

Sistema do Contra-Ataque

3. ...	C3B	3. ...	P3TD
4. O-O	CxP	4. B4T	C3B
5. P4D	B2R	5. O-O	CxP
6. D2R	C3D	6. P4D	P4CD
7. BxC	PCxB	7. B3C	P4D
8. PxP	C2C	8. B5D	T1C
9. C3B	...	9. P3B	...

As Brancas têm vantagem, porque o Cavalo preto perdeu vários tempos.

Jogo igual, pois as Pretas conservam seu Cavalo em 5R e desenvolvem-se rapidamente.

Vejamos as continuações com o lance 3...., P3TD. Após:

3. ...	P3TD
4. B4T	C3B
5. O-O	...

A – Defesa do Ponto Forte: 5. ..., B2R (Variante Fechada da Defesa Morphy).

A defesa do ponto forte é perfeitamente sólida, mas exige paciência e conhecimento dos motivos posicionais.

Ambos os lados devem dar atenção ao desenvolvimento e à manutenção do seu Peão em 4R.

Às Brancas cabe evitar a troca de seu BR e às Pretas avançar o PBD a 4BD, a fim de libertarem seu CD.

5. ...	B2R
6. T1R	P4CD
7. B3C	P3D
8. P3B	C4TD
9. B2B	P4B
10. P4D	D2B

Esse sistema de defesa das Pretas, à base de 8. .., C4TD, é conhecido como a Defesa Tchigorin.

DIAGRAMA 424
Posição após 10. ..., D2B, na defesa do ponto forte.

Os objetivos, partindo-se do diagrama 424, são:

Para as Brancas:

1 - Ataque na ala do Rei.

2 - Instalação de um Cavalo em 5D ou 5BR, tirando vantagem do domínio central.

Para as Pretas:

1 - Ataque na ala da Dama.

2 - Fechar o centro, compelindo as Brancas a jogarem PDxPR ou P5D, resultando daí solidificação de seu ponto 4R e libertação de suas peças, que atuam nesse ponto.

Vejamos a linha crucial.

11. P3TR	...

Ou 11. CD2D, O-O; 12. C1B, B5C; 13. C3R, BxC; 14. DxB, PBxP; 15. PxP, PxP; 16. C5B, com jogo promissor para as Brancas.

11. ...	O-O
12. CD2D	C3B

Ou 12. ..., PBxP; 13. PxP, C3B; 14. P5D, C5CD; 15. B1C, P4TD, e as Pretas têm jogo na coluna aberta.

13. P5D	...

Ou 13. C1B, PBxP; 14. PxP, PxP; 15. B5C, P3TR; etc.

13. ...	C1D
14. P4TD	T1C

Na Ruy Lopez, contra P4TD, as Pretas devem evitar jogar ..., P5C o mais possível, e, para isso, empregam ..., T1C, e outras vezes, conforme os casos, ..., B2D ou ..., T2T. O avanço prematuro ..., P5C, conduz, com freqüência, à ruína, como seria neste caso: 14. ..., P5C?; 15. C4B, C2C; 16. PxP, PxP; 17. P3CD; com vantagem para as Brancas.

15. P4B!	P5C
16. C1B	C1R
17. P4C	...

Evitando ..., P4B.

17. ...	P3C
18. C3C	C2CR
19. R2T	P3B
20. T1CR	C2B
21. P3C	T2C
22. B2D	R1T
23. D2R	B1D

Esta continuação confere mínima vantagem para as Brancas, eis que as Pretas ficaram desprovidas de suas contrachances na ala da Dama. Porém, com defesa correta, a partida poderá terminar em empate.

Contra-ataque Marshall

Engenhosa inovação foi dada por Marshall para as Pretas. Baseado em que o lance 8. P3B (após 1. P4R, P4R; 2. C3BR, C3BD; 3. B5C, P3TD; 4. B4T, C3B; 5. O-O, B2R; 6. T1R, P4CD; 7. B3C, O-O), na Defesa Tchigorin, atrasa o desenvolvimento da ala da Dama das Brancas, Marshall imaginou, então, assumir a iniciativa

com as Pretas, rocando no sétimo lance e respondendo a 8. P3B com 8. ..., P4D!. Vide diagrama 425.

DIAGRAMA 425
Com 8. ..., P4D! atinge-se o Contra-Ataque Marshall.

Essa linha de Marshall implica no sacrifício do PR das Pretas, mas a perda de tempo que as Brancas cometem ao aceitar esse Peão, assim como a falta de desenvolvimento de sua ala da Dama, dão às Pretas oportunidade de instituir um forte ataque na ala do Rei inimigo.

Em comparação com a Defesa Tchigorin, onde a posição das Pretas é sólida, mas restringida, o Contra-Ataque Marshall fornece rápido e especulativo desenvolvimento.

Após 7. B3C, as Pretas jogam 7. ..., O-O!, em vez de 7. ..., P3D, preparando já seu contra-ataque. Vejamos como segue:

8. P3B	P4D!
9. PxP	CxP
10. CxP	CxC
11. TxC	P3BD!

Melhoria do próprio Marshall, que dá ensejo a ataques de grande complicação, em que o jogo das Brancas não é nada fácil.

As Brancas dispõem, agora, de duas continuações possíveis, com 12. BxC e 12. P4D.

A) 12. BxC PxB

13. P4D	B3D
14. T1R	...

Se 14. T3R, a resposta é 14. ..., P4BR!, seguido de P5B, e a defesa das Brancas se torna difícil.

14. ...	D5T
15. P3CR	D6T
16. D3B	B4BR!

As Brancas não podem jogar 17. DxP, por 17. ..., TD1R; 18. TxT, TxT; 19. B3R, B5R, e as Pretas ganham.

17. D2C	D4T
18. DxP	...

Melhor para as Brancas seria 18. P3B, embora após 18. ..., B6T; 19. D2B, P4B; as Pretas mantivessem forte iniciativa.

18. ...	TD1D
19. D2C	B6T
20. D1T	B5CR!
21. C2D	TR1R

Com ataque devastador para as Pretas.

Vejamos a outra alternativa das Brancas.

B) 12. P4D ...

Esta linha de jogo conduz a variantes ainda mais complicadas.

12. ... B3D

13.T1R ...

Em 13. T2R! parecem residir as maiores possibilidades das Brancas. Vide adiante essa alternativa.

13. ... D5T

14. P3C ...

Única. Se 14. P3TR, BxP; 15. PxB, DxP; e as Pretas ganham.

14. ... D6T

15. D3D! ...

Parece ser aqui o melhor. Vejamos duas continuações diferentes.

a) 15. BxC, PxB; 16. D3B, B4BR; 17. DxP, TR1R; 18. TxT+, TxT; 19. B3R, B5R; e as Pretas ganham.

b) 15. BxC, PxB; 16. D3B, B4BR; 17. DxP, TR1R; 18. TxT+, TxT; 19. P3B, T8R+; 20. R2B, D8B++; e as Pretas, igualmente, ganham.

15. ... B4BR

16. D1B D4T

17. B3R TD1R

18. C2D T3R

Com posição complexa para ambos os lados.

Alternativa para as Brancas

Após 12. P4D, B3D; 13.T2R! parece ser melhor prosseguimento para as Brancas, em lugar de 13.T1R. Vejamos uma continuação:

13.T2R! D5T

Se 13. ..., B5CR; segue 14. P3B, D5T; 15. P3CR, e nada mais há para as Pretas.

14. P3C D4T

Se 14. ..., D6T, então 15. D1B!

15. C2D! B5CR

Inferior é 15. ..., B4BR, por 16.T1R, D6T; 17. C4R, BxC; 18.TxB,TD1R; 19. B2B, D2D; 20. B2D, P4BR; 21.TxT, DxT; 22. D3B, D2D; 23. T1R, e o ataque das Pretas foi anu-lado. As Brancas têm vantagem material decisiva.

16. P3B BxP

17. CxB DxC

18. D1B DxD+

19. RxD TD1R

20. B2D ...

E, depois da troca de ambas asTorres, as Brancas ficam com um final superior, por terem o par de Bispos.

Ataque Worrall

Após 1. P4R, P4R; 2. C3BR, C3BD; 3. B5C, P3TD; 4. B4T, C3B; 5. O-O, B2R; as Brancas

podem jogar 6. D2R (em vez de 6. T1R), lance que inicia o Ataque Worrall e que parece ter mais iniciativa que o antigo 6. T1R. Com este último lance (6. T1R) as Brancas defendem apenas seu PR, mas com 6. D2R, além desse objetivo, a Dama branca terá ação sobre os Peões da ala da Dama preta, reservando, ainda, a casa 1D para a sua TR. Mas ambos, 6. T1R e 6. D2R, são considerados bons lances.

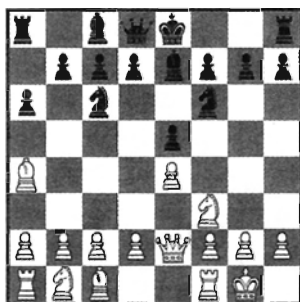



DIAGRAMA 426
Ataque Worrall: 6. D2R.

6. D2R P4CD
7. B3C P3D
8. P4TD ...

Lance enérgico, exercendo pressão sobre o PCD preto, já atacado pela Dama branca de 2R.

8. ... B5C!

O correto. Com 8. ..., T1CD; 9. PxP, PxP; 10. P3B, B5C; 11. T1D (observar a excelente casa que a Torre tem à sua disposição no Ataque Worrall), O-O; 12. P4D, T1T; 13. TxT, DxT; 14. P5D!, e o PCD das Pretas fica isolado e fraco.

9. P3B O-O
10. T1D! ...

O jogo das Pretas não é fácil. Ao contrário, com 10. PxPD; 15. P5R!, C2D; 16. PxP, e o jogo das Brancas é superior. DxD, CxD; 15. P4D, BxC; 16. PxB, C4CR; e o jogo das Pretas é superior (Fine x Keres, AVRO, 1938).

Tentando a jogada libertadora, que, porém, aqui falha por 11. P3D, C4TD; 12. B2B, P5C; 13. P4D, P6C; 14. B3D, PxPD; 15. P5R!, C2D; 16. PxP, e o jogo das Brancas é superior. (Reinfeld x Reshevsky, Siracuse, 1934).

B) Defesa pelo Contra-Ataque: 5. ..., CxP. (Variante Aberta da Defesa Morphy).

Depois de 1. P4R, P4R; 2. C3BR, C3BD; 3. B5C, P3TD; 4. B4T, C3B; 5. O-O, CxP; inicia-se a Variante Aberta da Defesa Morphy, linha mais agressiva que a anteriormente estudada (à base de 5. ..., B2R).

As Pretas obtém uma partida aberta, livre, mas à custa de alguma insegurança de posição.

Os primeiros lances são forçados.

DIAGRAMA 427
Posição após 9. ..., B2R, na defesa pelo contra-ataque (Variante Aberta da Defesa Morphy).

5. ...	CxP
6. P4D	P4CD
7. B3C	P4D
8. PxP	B3R
9. P3B	B2R (diagrama 427)

As idéias, neste passo, são as seguintes:

Para as Brancas:

1 – Conservação de seu BR e manutenção do forte Peão em 5R.

2 – O P5R exerce ação restritiva no jogo preto e serve de base para vigoroso ataque na ala do Rei das Pretas, com C4D e P4BR.

3 – As Brancas podem, igualmente, explorar, fraquezas na ala da Dama inimiga, se conseguirem tornar atrasado o PBD adversário, jogando, em dado momento, C4D e forçando ..., CxC; PxC.

Para as Pretas:

1 – Conservação do seu CR em 5R, e manutenção de seu forte P4D.

2 – Forçar o lance ..., P4BD, que, em sendo possível, dará às Pretas uma boa posição.

Na posição do diagrama 427 as Brancas possuem duas continuações: especular na ala da Dama, começando com 10. CD2D, ou atacar na ala do Rei, e seu lance inicial é 11. P4TD. Vejamos essas diferentes estratégias.

A) 10. CD2D	O-O
11. D2R	...

Se 11. B2B, P4B!; 12. C3C, D2D; 13. CR4D, CxC; 14. CxC, P4B; e as Pretas têm bom desenvolvimento.

11. ...	C4B
12. C4D	CxB!
13. C(2D)xC	D2D
14. CxC	DxC
15. B3R	...

A primeira impressão que se tem é que as Brancas conseguiram vantagem mas a prática tem demonstrado que as Pretas alcançam igualdade desde que avancem os Peões da

ala da Dama Um exemplo é 15. ..., B4BR; 16. TR1D,TR1D; 17. P3B, B1BR; 18. D2B, P4TD; 19. T2D, P5C; com igualdade (Botwinnik x Euwe, Leningrado, 1934).

B) 10. P4TD ...

Mais promissoras para as Brancas são as linhas que se orientam na idéia do ataque à ala do Rei, todas elas baseadas em C4D e no avanço do PBR em tempo oportuno.

10. ... P5C
11. C4D ...

As Brancas sacrificam um Peão para conseguir ataque.

11. ... CxPR
12. P4BR! B5C!
13. D2B P4BD

Devolvendo o Peão a fim de aliviar o ataque pelas trocas.

14. PxC PxC
15. PxPD ...

As Brancas têm as melhores possibilidades, já que dominam mais território da ala do Rei.

A Abertura Ruy Lopez deixa de ser perigosa para as Pretas, quando o jogador das Brancas permite a troca de seu BR (por não avançar o PBD) ou quando despreza o centro.

Eis dois exemplos:

a) 1. P4R, P4R; 2. C3BR, C3BD; 3. B5C, P3TD; 4. B4T, C3B; 5. O-O, CxP; 6. T1R (já sabemos que o indicado é 6. P4D), C4B; 7. BxC, PDxB; 8. P4D, C3R; 9. CxP, B2R, com igualdade completa.

b) 1. P4R, P4R; 2. C3BR, C3BD; 3. B5C, P3TD; 4. B4T, C3B; 5. P3D (modesto demais para a Ruy Lopez), P4CD; 6. B3C, B4B (somente quando as Brancas desprezam o centro é que este Bispo pode ocupar a casa 4BD); 7. B3R, P3D; 8. CD2D, B3R; com igualdade completa.

Defesa Steinitz Retardada

1. P4R, P4R; 2. C3BR, C3BD; 3. B5C, P3TD; 4. B4T, P3D.

Esta defesa pertence ao sistema do ponto forte (diagrama 428)

DIAGRAMA 428
Defesa Steinitz Retardada.

As considerações teóricas são as seguintes:

1 – As Pretas protegem seu ponto forte 4R mas sem avançar a ala da Dama. Não há, pois, fraquezas de Peões na ala da Dama, mas, em conseqüência, privam-se de compensações nesse setor.

2 – As Brancas geralmente fecham o centro, conservando a estrutura de Peões P5D e P4R, bem como procuram atacar o P3D preto, alicerce da cadeia inimiga de Peões.

3 – As Pretas desejam o fechamento do centro, para terem possibilidades de ataque com o avanço ..., P4BR atacando, por sua vez, o P4R branco, apóio da cadeia de Peões das Brancas.

Com freqüência, as Pretas desenvolvem seu BR por "fianchetto" (..., P3CR e ..., B2CR), solidificando o centro.

A variante normal, partindo do diagrama 428, é a seguinte:

5. P3B	B2D
6. P4D	C3B
7. D2R	B2R
8. O-O	O-O
9. P5D	C1C
10. B2B	P4TD
11. P4B	C3T
12. C3B	C4B
13. B3R	...

E as Brancas têm uma ligeira vantagem, embora possibilidades existam para as Pretas. As Brancas orientam seu jogo para um avanço na ala da Dama, à base de P3CD-P3TD-P4CD e, eventualmente, P5BD, enquanto as Pretas manobram na ala do Rei, com ..., P3CR e ..., P4BR. As Pretas devem procurar contra-ação na ala do Rei, caso contrário seu jogo ficará perdido.

Na Defesa Steinitz Retardada é freqüente o desenvolvimento do BR preto por "fianchetto", com o objetivo de solidificar o centro e apoiar o avanço ..., P4BR: 1. P4R, P4R; 2. C3BR, C3BD; 3. B5C, P3TD; 4. B4T, P3D; 5. P3B, B2D; 6. O-O, P3CR; 7. P4D, B2C; 8. B3R, CR2R; 9. P4B! (nesta variante as Brancas não devem fechar o centro. Exemplo: 9. P5D?, C1CD; 10. B2B, O-O; 11. P4B, P4BR; e as Pretas estão bem), PxP; 10. CxP, O-O; 11. C3BD, CxC; 12. BxC e as Brancas têm melhor posição de Peões e melhor final.

Outra boa alternativa, para as Brancas é 8. PxP (em vez de 8. B3R), PxP (se 8. ..., CxP, segue 9. CxC, PxC; 10. P4BR! e as Brancas têm bom ataque); 9. B5CR, CR2R; 10. D3D, P3T; 11. B3R, B5C; 12. D2R, O-O; 13. B5B, e o jogo das Pretas é difícil.

Partindo-se da posição do diagrama 428, há as variantes se-guintes

A) 5. BxC+ ...

Teoricamente boa, jogada com o objetivo de conseguir bom desenvolvimento, visto que assegura a melhor estrutura de Peões. As compensações das Pretas estão nos dois Bispos e na coluna aberta CD.

5. ... PxB
6. P4D P3B

Lutando pelo ponto forte, mas com a desvantagem de fechar o jogo para os seus Bispos, que têm maior eficiência nas diagonais abertas.

A alternativa é 6. ..., PxP, que implica em abandono do centro, 7. CxP, B2D; 8. C3BD, C3B; 9. O-O, B2R; 10. T1R, O-O; 11. P3CD, e as Brancas têm o melhor centro, enquanto as Pretas têm jogo na coluna CD meio-aberta.

7. B3R P3C
8. D2D B2CR
9. C3B B2D
10. O-O C2R
11. P3TR O-O
12. TD1D D1C
13. P3CD D2C
14. B6T ...

As Brancas, após a troca do BR preto, devem continuar com C1R e P4BR, a fim de fazer pressão sobre o PR inimigo.

B) 5. P4D (leva a uma linha de empate), P4CD; 6. B3C, CxP; 7. CxC, PxC; 8. B5D, T1C; 9. B6B+, B2D; etc.

C) 5. P4B. A idéia é impedir ..., P4CD, e conseguir a vantagem da variante, que se inicia com 5. BxC+, qual seja, a melhor estrutura de Peões, sem permitir compensações, isto é, os dois Bispos e a semicoluna aberta CD.

Um exemplo é 5. P4B, C3B; 6. C3B, B2R; 7. P4D, PxP: 8. CxP, B2D; 9. CR2R. A partida das Brancas é ideal, com seus poderosos PR e PB, tornando impossível ..., P4D, deixando as Pretas com uma permanente fraqueza na estrutura de seus Peões. Porém, nesta variante, as Pretas podem suavizar sua posição, trocando peças, manobra que, já sabemos, beneficia o lado que tem posição restringida, e jogar 5. ..., B2D!; 6. P4D, PxP; 7. CxP, CxC; 8. BxB+, DxB; 9. DxC, C3B; e as Pretas têm desenvolvimento satisfatório.

D) 5. O-O (esta variante transpõe com facilidade para a que se inicia com 5. BxC+. Se as Pretas não desejarem, com

5. ..., B2D, transpor para essa linha, deverão, então, jogar 5. ..., C3B), C3B; 6. BxC+, PxB; 7. P4D, CxP; 8. T1R!, P4BR; 9. PxP, P4D; 10. C4D, D5T!; 11. P3CR, D6T; 12. C3BD, CxC; 13. PxC, B2C; 14. C6R, e as Brancas têm melhor jogo.

Variante Siesta

1. P4R, P4R; 2. C3BR, C3BD; 3. B5C, P3TD; 4. B4T, P3D; 5. P3B, P4BR!??

Contra-ataque das Pretas, que visa atingir o centro das Brancas de maneira precoce. Mas as Brancas refutam essa linha, abrindo a partida, pois elas levam vantagem no desenvolvimento: 6. PxP!, BxP; 7. P4D, P5R; 8. C5C!, B2R; 9. O-O!, BxC; 10. D5T+, B3C; 11. DxB, DxD; 12. BxD. As Brancas têm todo o jogo porque as Pretas não podem evitar a troca de seu único trunfo, o poderoso PR. Continuemos: 12. ..., C2R; 13. C2D, P4C; 14. B3C, P4D; 15. TD1R, R2D; 16. P3B!, PxP; 17. TxP! e as Brancas têm melhor jogo (Szabo x Znosko Borovsky, Tata Tovaros, 1935).

Variante das Trocas

1. P4R, P4R; 2. C3BR, C3BD; 3. B5C, P3TD; 4. BxC

Jogado com vistas na resultante maioria de quatro Peões contra três, na ala do Rei, e utilização dessa vantagem teórica para um final. Mas as Pretas sempre encontram compensação suficiente nos dois Bispos e no desenvolvimento mais livre. Na verdade, se essa variante fosse concludente, todas as demais variante da Defesa Morphy (que se iniciam com 3. ..., P3TD) não teriam razão de ser.

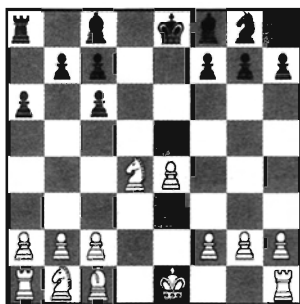



DIAGRAMA 429
Posição após 7. CxD na Variante das Trocas.

4. ...	PDxB
5. P4D	...

Sabemos que 5. CxP é respondido com 1. ..., D5D!, e as Pretas não têm mais problemas.

5. ...	PxP
6. DxP	DxD
7. CxD	...

Esta é a posição do diagrama 429. Todas as trocas se

encaixam no plano das Brancas que é, reduzindo a partida a um final, explorar a maioria de Peões na ala do Rei, com formação de um Peão passado. Enquanto isto, a maioria de Peões na ala da Dama, que as Pretas possuem, é inativa, por causa dos Peões dobrados na coluna BD.

As Brancas jogam para o final, ao passo que as Pretas, devido os seus dois Bispos e ao desenvolvimento livre, jogam para o meio jogo.

A prática tem ensinado que, com jogo ativo e evitando trocas, as Pretas conseguem jogo satisfatório.

Uma continuação possível seria:

7. ...	B2D
8. B3R	O-O-O
9. C2D	C2R
10. O-O-O	...

Para defender os Peões da ala da Dama, proteger o Rei e, ainda, livremente manobrar com os Peões da ala do Rei. O grande roque das Pretas teve os mesmos objetivos: proteger seu Rei e contra-atacar na ala do Rei, opondo-se ao plano das Brancas.

10. ...	T1R
11. TR1R	C3C
12. C2R	B3D
13. P3TR	P4BR!

As Pretas possuem todo o jogo (Peterson x Alekhine, Orebro, 1935).

Observar que as Pretas atrasaram o desenvolvimento de seu BR, até que as Brancas não pudessem trocá-lo com B4BR. As Pretas precisam dos dois Bispos para conseguir boa posição.

Crítica

A Ruy Lopez é a abertura do PR mais capacitada para conferir uma vantagem duradoura na abertura.

As Brancas controlam o centro, suas peças têm mais mobilidade do que as do adversário e a abertura propicia ataques imediatos e persistentes.

O lance P4D é efetivo como nas outras aberturas já estudadas, mas o contrajogo preto, à base de ..., P4D, que é o fator de igualdade e de fácil execução nas outras aberturas, aqui, na Ruy Lopez, é impedido, devido à pregadura que realiza o lance 3. B5C das Brancas.

Contradefesas passivas, sem a interpolação 3. ..., P3TD, como a Defesa Steinitz (3. ..., P3D), a Defesa Berlinense (3. ..., C3B) e mesmo a Defesa

Steinitz Retardada (3. ... P3TD; e 4. ..., P3D), o jogo das Brancas é extremamente empreendedor.

Tentativas das Pretas, como a Defesa Clássica (3. ..., B4B), a Defesa Bird (3. ..., C5D) ou a Variante Siesta (5. ..., P4BR), correm o risco de deixar as Brancas com superioridade decisiva.

As Pretas encontram as melhores linhas de defesa no grupo da Defesa Morphy (linhas que se iniciam com 3. ..., P3TD) e, tanto a Variante Fechada (5. ..., B2R) como a Variante Aberta da Ruy Lopez (5. ..., CxP), são as mais aconselhadas para a solução dos problemas das Pretas.

Não se deve, porém, ir ao exagero de pensar que essa abertura deva, necessariamente, e sempre, fornecer o melhor jogo. Mas é, fora de dúvida, que é com a Ruy Lopez que mais facilmente se pode conseguir uma vantagem duradoura na abertura. Daí ser considerada a abertura mais perfeita do PR.

7. Abertura dos quatro Cavalos: 1. P4R, P4R; 2. C3BR, C3BD; 3. C3B, C3B

Para as Brancas, é uma das mais sólidas aberturas, porém as Pretas dispõem de várias linhas simplificadoras à sua escolha, contra as quais as Brancas não conseguem obter vantagem.

As Brancas afastam-se da idéia de conseguir melhor jogo com o lance-chave P4D e contentam-se, apenas, com a vantagem do lance a mais proveniente da saída. Daí conseguirem as Pretas pronta igualdade na abertura.

As Pretas possuem dois meios principais de defesa: a Variante Simétrica, em que imitam, até certo ponto, os lances inimigos, e a Defesa Rubinstein, reconhecida como a melhor linha para as Pretas.

4. B5C ...

Interessante notar que é o melhor lance deste Bispo. Contra 4. B4B, as Pretas resolvem cedo seus problemas de abertura, com 4. ..., CxP!, e nas duas continuações:

a) 5. CxC, P4D; 6. BxP, DxB;

b) 5. BxP+, RxB; 6. CxC, P4D; 7. CD5C+, R1C; seguido de ..., P3TR, e ..., R2T, as Pretas têm bom jogo.

4. ... B5C

DIAGRAMA 430
Posição na Abertura dos Quatro Cavalos depois de 8. PxB.

Com 4. ..., C5D inicia-se a Defesa Rubinstein, que veremos adiante. O texto é a Variante Simétrica.

5. O-O O-O

E não 5. ..., P3D?, por 6. C5D!, B4BD; 7. P4D!, PxP; 8. CxPD, e as Brancas têm jogo superior.

Na Abertura dos Quatro Cavalos, ainda que as Brancas não joguem logo P4D, aproveitam-se, porém, da primeira oportunidade para realizá-lo com eficiência.

6. P3D P3D
7. B5C BxC

Nesta passagem as Pretas devem interromper a simetria, pois com 7. ..., B5C; 8. C5D, C5D; 9. P3B!, CxB; 10. CxB, P3B; 11. C2B, C2B; 12. C3R, C3R; 13. BxC, BxC; 14. DxB, DxB; 15. DxD, PxD; resulta enfraquecimento das casas pretas 3BR e 4BR. Além disso as Brancas podem instalar seu Cavalo em 5BR, o que não será possível para as Pretas, pois as Brancas dispõem de P3CR, afastando o Cavalo.

Esta variante é um dos exemplos mais ilustrativos da vantagem conferida às Brancas por terem o lance inicial.

8. PxB ... (diagrama 430)

Analisando-se esta posição, vemos, para orientação futura, que:

1 – As Brancas têm uma estrutura inferior de Peões. Dispõem dos dois Bispos e, para suas peças, um pouco mais de liberdade. Logo, aspiram a uma partida aberta e a um centro móvel de Peões.

2 – As Pretas, com seus dois Cavalos, preferem uma partida fechada, com PD branco em 5D, para desfrutar a casa 4BD para um Cavalo.

A linha normal, para ambos os lados, será:

8. ... D2R

Constitui a Variante Metger. Se 8. ..., C2R; 9. C4T!, C3C; 10. CxC, PTxC; 11. P4BR, e as Brancas têm uma posição excelente.

9. T1R C1D
10. P4D C3R
11. B1BD P4B!
12. P3C C2B
13. B1B B5C
14. P3TR B4T

15. R2C TD1D
16. P5D ...

As Pretas ameaçavam 16. ..., P4D.

16. ... D2D

Com oportunidades iguais. As Brancas resistiram longo tempo para fechar o centro, mas não puderam retardá-lo indefinidamente.

Uma alternativa para as Pretas é 7. ..., C2R (em vez de 7. ..., BxC), com a idéia de trabalhar o centro com ..., C3C; ..., P3BD; e ..., P4D; sem temer as conseqüências de 8. BxC, PxB; 9. C4TR, pois a abertura da coluna em sua ala do Rei pode ser vantajosa: 9. ..., P3B; 10. B4B, C3C!; 11. CxC, PxC; 12. P4B, R2C; 13. D3B, B4B+; 14. R1T, B3R; 15. B3C, T1T; e as Pretas têm a coluna TR aberta à sua disposição.

Vejamos outra linha com essa jogada: 7. ..., C2R; 8. C4TR, P3B; 9. B4BD, C3C!; 10. CxC, PxC; 11. P4B, B4B+; 12. R1T, B6R! (tornando o jogo das Pretas satisfatório pelas trocas); 13. D3B, BxP; 14. BxB, PxB; 15. DxP, D2R; 16. D3C, B3R; com jogo igual.

Defesa Rubinstein

1. P4R, P4R; 2. C3BR, C3BD; 3. C3B, C3B; 4. B5C, C5D!

DIAGRAMA 431
Defesa Rubinstein.

Apesar de, na aparência, violar importante princípio de abertura (não jogar duas vezes a mesma peça na abertura), este lance é considerado o antídoto da outrora terrível Abertura dos Quatro Cavalos. Não há meio conhecido para as Brancas obterem a mínima vantagem; ao contrário, as Brancas devem ser sempre cuidadosas para não comprometerem sua posição.

As Pretas jogam um gambito e, em troca do Peão, obtém contrajogo à base do rápido desenvolvimento e ataque no centro. O sacrifício do Peão é considerado sólido e, segundo Alekhine, se as Brancas não desejarem correr risco de perigosas combinações resultantes da aceitação do Peão oferecido, deverão jogar:

5. CxC PxC
6. P5R PxC
7. PxC DxP

E não 7. ..., PxP+, por 8. BxP, DxP; 9. O-O, com ataque irresistível.

8. PDxP B2R!

Com jogo aproximadamente igual.

As variações para as Brancas são:

A) 5. CxP, D2R!; 6. C3B, CxB; 7. CxC, DxP+; 8. D2R, DxD+; 9. RxD, C4D; 10. P4B, P3TD; com jogo igual.

B) 5. CxP, D2R!; 6. P4B, CxB; 7. CxC, P3D; 8. C3BR, DxP+; 9. R2B, C5C+; 10. R3C, D3C!; e a posição das Brancas é crítica.

C) 5. B4T, B4B!; 6. CxP; O-O!; 7. O-O (ou 7. C3B, P4D; 8. P3D, B5CR; e o jogo das Brancas não é fácil), P3D; 8. C3D (forçado, pois 8. C3B?, B5CR! seria desastroso. A grande força desta variante para as Pretas é a falta do BR branco na sua diagonal 1D5TR), B3C!; 9. R1T!, C5C!; 10. C5D, D5T; 11. P3TR, P4BR; e as Pretas têm bom ataque.

D) 5. B4B, B4B!; 6. CxP, D2R! (agora 6. ..., O-O não é bom, porque o BR branco toma conta da diagonal 1D5TR das Brancas. Exemplo: 6. ..., O-O; 7. O-O, P3D; 8. C3B, B5CR; 9. B2R, etc.); 7. C3B, P4D!; 8. BxP, B5CR; 9. P3D, P3B; 10. B3C, C2D (tirando vantagem da diagonal fraca 1D5TR das Brancas); 11. B5C, CxC+; 12. PxC, DxB; 13. PxB, C4R; 14. P3TR, D5B; e as Pretas têm melhor jogo.

E) 5. O-O, CxB; 6. CxC, P3B; 7. C3B, P3D; 8. P4D, D2B; com jogo igual.

F) 5. B2R, CxC+; 6. BxC, B4B; 7. O-O, O-O; 8. P3D, P3D; 9. B3R, T1R; com jogo igual.

Mesmo nas continuações em que as Brancas ficam com uma ligeira vantagem central, as trocas, que a Defesa Rubinstein proporciona, anulam essa vantagem, pois as Pretas ficam com posição livre.

Crítica

Na Abertura dos Quatro Cavalos, as Brancas mantém apenas a vantagem do lance inicial.

Muitos mestres evitam jogar essa abertura por causa da Defesa Rubinstein, que dá às Pretas pelo menos igualdade.

8. Abertura Dos três Cavalos

1º RAMO: 1. P4R, P4R; 2. C3BR, C3BD; 3. C3B
2º RAMO: 1. P4R, P4R; 2. C3BR, C3BR; 3. C3B

As Pretas adotam em seu terceiro lance uma jogada diferente de 3. ..., C3B, para evitar as variantes de empate da Abertura dos Quatro Cavalos e, com freqüência, o lance usado é 3. . ... B5C.

1º RAMO: 1. P4R, P4R; 2. C3BR, C3BD; 3. C3B, B5C; 4. C5D (aproveitando o Bispo exposto, para continuar com P3B e P4D. Querendo jogar mesmo a Abertura dos Quatro Cavalos, as Brancas podem efetuar 4. B5C e, após a melhor resposta 4. ..., C3B, conseguem seu objetivo, já que não serve ..., CR2R?, por 5. P4D!, PxP; 6. CxP, e as Brancas têm melhor posição no centro), C3B; 5. B4B, O-O (as Brancas jogam a Defesa Rubinstein da Abertura dos Quatro Cavalos com um lance a mais); 6. P3B, B2R; 7. CxC+, BxC; 8. P3D (e não 8. P4D?, por 9. ..., PxP; 10. PxP, T1R; 11. P5R, P3D, com excelente posição para as Pretas), P3D; e há igualdade.

2º RAMO: 1. P4R, P4R; 2. C3BR, C3BR; 3. C3B, B5C; 4. B4B (ou 4. CxP, O-O; 5. B2R,T1R; etc.), O-O; 5. P3D, P3B!; 6. O-O, P4D; 7. B3C, B5C; e o jogo das Pretas é inteiramente satisfatório.

Crítica

Esta abertura tem valor psicológico, ao procurar evitar a Abertura dos Quatro Cavalos, mas as Pretas têm escassos recursos de obter chances de ganho.

Ambos os lados não têm nada melhor que a igualdade o que, evidentemente, não pode satisfazer as Brancas, que devem aspirar a melhor jogo.

9. Defesa Philidor: 1. P4R, P4R; 2. C3BR, P3D

É a defesa do ponto forte reduzido à sua essência.

Caracterizam-na solidez, por um lado, e falta de mobilidade, por outro.

A continuação normal é:

3. P4D ...

Atacando, energicamente, no centro. A falta deste lance permite boas contrachances às Pretas com 3. ..., P4BR!; ao contrário, contra 3. P4D, o lance 3. ..., P4BR? é prematuro por 4. C3B, C3BR; 5. PxPR, CxP; 6. CxC, PxC; 7. C5C, P4D; 8. P6R, B4B; 9. CxPR!, PxC; 10. D5T+, seguido de 11. DxB.

3. ... C2D

Variante Hanhan. Se 3. ..., B5C?, então 4. PxP, BxC; 5. DxB, PxP; 6. B4BD, C3BR; 7. D3CD, ganhando, pelo menos, um Peão.

4. B4BD P3BD

Se 4. ..., B2R?; 5. PxP, PxP; 6. D5D é desastroso para as Pretas.

5. C3B B2R
6. O-O CR3B
7. P4TD! ...

Para evitar, de uma vez por todas, 7. ..., P4CD.

7. ... O-O
8. D2R P3TR
9. B3C D2B
10. P3T! ...

Para poder jogar B3R, sem permitir ..., C5C.

10. ... R2T
11. B3R P3CR
12. TD1D ...

Os dois lances profiláticos 7. P4TD e 10. P3T previnem Contrajogo das Pretas, reduzindo-as à passividade.

As Brancas têm jogo mais livre e supremacia no centro, com decorrente maior mobilidade, o que permitirá ataque direto ao Rei preto.

Crítica

As Brancas, com desenvolvimento normal, asseguram, para si, domínio central e jogo mais livre. A posição das Pretas é sustentável, mas passiva.

10. Defesa Petroff: 1. P4R, P4R; 2. C3BR, C3BR

É o sistema do contra-ataque em sua forma mais elementar, e adotado, freqüentemente, para evitar uma Abertura Ruy Lopez. As Brancas dispõem de duas possibilidades para conseguir alguma vantagem, à base de 3. CxP e 3. P4D.

A) 3. CxP P3D!

E não 3. ..., CxP?; que custa um Peão: 4. D2R, D2R (4. ... C3BR?; 5. C6B+desc., ganhando a Dama); 5. DxC, P3D; 6. P4D.

4. C3BR	CxP
5. D2R	...

Constitui a Variante Lasker, que fornece ligeira vantagem posicional para as Brancas, mas que é insuficiente contra cuidadoso jogo defensivo.

Outra linha é a Variante Marshall: 5. P4D, P4D; 6. B3D, B3D; 7. O-O, O-O; 8. C3B, CxC; 9. PxC, B5CR; 10. T1C, P3CD; 11. P4B, P3BD; 12. T1R, com possibilidades iguais.

5. ...	D2R
6. P3D	C3BR
7. B5C	DxD+
8. BxD	B2R
9. C3B	B2D
10. O-O-O	...

E as Brancas têm dois lances a mais no desenvolvimento; no caso, vantagem tão pequena, que não dá para ganhar.

B) 3. P4D ...

A idéia é explorar o centro indefeso das Pretas (Variante Steinitz).

3. ...	PxP
4. P5R	C5R
5. DxP	P4D!

Resposta adequada, pois a Dama branca está exposta. A posição das Pretas ficará restringida, mas sem fraquezas.

Crítica

A teoria diz que esta abertura é ligeiramente favorável às Brancas; contudo, as análises ainda não estabeleceram vantagem decisiva.

Se as Brancas desejarem evitar a Petroff e jogam 3. C3B, então 3. ..., B5C; conduzirá à Abertura dos Três Cavalos, com igualdade.

11. Contra Gambito Greco: 1. P4R, P4R; 2. C3BR, P4BR

Réplica violenta das Pretas, almejando jogo na coluna BR aberta e um forte Peão central. Porém, com 3. CxP, D3B!; 4. P4D!, P3D; 5. C4B!, PxP; 6. C3B, D3C; 7. B4B!, C3BR; 8. C3R!, B2R; 9. B4B, P3B; 10. P5D! as Brancas têm melhor jogo. Toda a estratégia das Brancas gira ao redor de impedir ..., P4D.

Crítica

As Brancas conseguem superioridade nesta abertura, refutando o contra-ataque violento das Pretas.

12. Contra Gambito do Peão da Dama: 1. P4R, P4R; 2. C3BR, P4D

Outra violenta réplica das Pretas. Procuram elas, precocemente, o lance de libertação. Após 3. PxP, DxP; 4. C3B, D3R; 5. B5C+, B2D; 6. O-O, o desenvolvimento das Pretas é mau.

Crítica

É uma abertura imprópria para as Pretas. Esta e a anterior são exemplos ilustrativos de que réplicas violentas são inferiores. É mais perigoso experimentar com as Pretas do que com as Brancas nas aberturas.

13. Abertura Ponziani: 1. P4R, P4R; 2. C3BR, C3BD; 3. P3B

A finalidade é constituir um centro forte de Peões, mas priva o CD de sua melhor casa. Por outro lado, concede às Pretas contra-ações no centro.

As Pretas dispõem de duas boas continuações:

A) 3. ..., P4D; 4. D4T, C3B; 5. CxP, B3D! (sacrificando um Peão, as Pretas conseguem esplêndido desenvolvimento); 6. CxC, PxC; 7. P3D, O-O; 8. B5C, P3TR; 9. BxC, DxB; 10. C2D, T1C!; e as Pretas têm bom jogo.

B) 3. ..., C3B; 4. P4D, P4D! (liquidando o centro, nada deixando às Brancas); 5. B5CD, PRxP; 6. CxP, B2D; 7. PxP, CxC; 8. BxB+, DxB; 9. DxC, DxP; com igualdade.

Crítica

Nenhuma primazia obtêm as Brancas com esta abertura. As Pretas igualam com facilidade.

14. Abertura do Bispo: 1. P4R, P4R; 2. B4B

Ramo da partida aberta, levando ao atrativo jogo de combinação, mas não trazendo nenhuma vantagem às Brancas. A resposta mais usual é 2. ..., C3BR, a Defesa Berlim. São também adequadas 2. ..., P3BD, e 2. ..., B4B.

Após 2. ..., C3BR, a linha normal é 3. P4D, sacrificando um Peão pelo superior desenvolvimento. Não serve 3. P4B, por 3. ..., CxP!; 4. P3D, C3D!; 5. B3C, C3B; etc. e as Pretas têm bom jogo.

Uma continuação calma para as Brancas é 3. P3D, P3B!; 4. P4B, PxP!; 5. BxP, P4D; 6. PxP, CxP; liquidando o centro e as Pretas ficam sem problemas.

Vejamos, porém, uma continuação com 3. P4D na Defesa Berlim: 2. ... C3BR; 3. P4D, PxP; 4. C3BR, CxP; 5. DxP, C3BR; 6. B5CR, B2R; 7. C3B, C3B; 8. D4T, P3D; 9. O-O-O, B3R; 10. B3D, D2D; 11. B5C, O-O. As Brancas dispõem de jogo mais livre, porém as Pretas têm um Peão a mais e sua posição é sólida.

Crítica

Esta abertura não traz vantagem para as Brancas. Uma de suas principais características é transpor para variantes preparadas de outras aberturas, como a Abertura Vienense, o Gambito do Rei Aceito etc.

15. Abertura Vienense: 1. P4R, P4R; 2. C3BD

A idéia é abrir a coluna BR com P4BR, para conseguir ataque na ala do Rei.

2. ... C3BR

A melhor resposta das Pretas.

As Brancas têm agora duas boas continuações: 3. P4B e 3. B4B.

A) 3. P4B P4D!

É o lance mais indicado.

4. PBxP CxP

5. C3B ...

DIAGRAMA 432
Posição após 5. C3B na Abertura Vienense.

As idéias são claras: as Brancas pretendem desalojar o CR preto com P3D e formar, a seguir, um forte centro de Peões com P4D e P5R. As Pretas devem conservar

seu Cavalo em 5R o maior tempo possível e preparar-se para quebrar o centro que as Brancas irão formar.

A partir do diagrama 432, as Pretas têm várias continuações:

a) 5. ..., B5CD (para evitar P3D); 6. D2R! (se 6. B2R, O-O; 7. O-O, C3BD!; e as Pretas estão bem), CxC; 7. PDxC, B2R; 8. B4B, P4BD; 9. O-O-O!, que dá às Brancas boas possibilidades de ataque.

Esta variante, que se inicia com 5. ..., B5CD, é vantajosa para as Pretas, se as Brancas, no sexto lance, jogam 6. B2R, mas com 6. D2R! (recomendação de Spielmann), às Brancas se reservam as melhores possibilidades.

b) 5. ..., B4BD (Variante Marshall, cuja idéia é jogar ..., B5CD em dois tempos, a fim de provocar P4D das Brancas); 6. P4D, B5CD; 7. D3D, P4BD; 8. PxP, CxP; 9. D3R, C3B; 10. B5C, com possibilidades iguais para os dois lados.

c) 5. ..., B2R (resposta sólida e a mais simples para evitar as complicações de outras linhas); 6. P3D (ou 6. P4D, O-O; 7.B3D, P4BR!; 8. PxPe.p., BxP! com igualdade), CxC; 7. PxC, O-O; 8. B2R, P3BR: 9. PxP, BxP; 10. P4D, e as Pretas estão bem.

d) 5. ..., B5CR (o objetivo é minar a defesa do Peão central das Brancas); 6. D2R (ou 6. P3D, CxC; 7. PxC, P4BD; 8. B2R, C3B; e as Pretas criam ameaças ao Peão central branco), CxC; 7. PCxC, P4BD. As Pretas obtêm jogo satisfatório, completando seu desenvolvimento e provocando, em momento oportuno, o Peão central inimigo com ..., P3B.

e) 5. ..., C3BD (promissor contra-ataque); 6.D2R (ou 6. P3D, CxC; 7. PxC, P5D; e as Pretas isolam o PR adversário), B4BR!; 7. D5C, P3TD!, e as Pretas obtêm contrajogo pelo Peão sacrificado. Um exemplo é a continuação seguinte: 8. DxPC, C5C!; 9. CxC, PxC; 10. C4D,TD1C: 11. D7T, B4B!; 12. DxB, DxC; 13. DxD, CxP+; 14. R2B, CxD; e o jogo das Pretas é preferível.

B) 3. B4B ...

É a principal alternativa das Brancas (Variante Blake). Impede ..., P4D, mas as Pretas têm uma continuação, que iguala.

3. ... CxP!

Liquidando o centro.

4. D5T!	C3D	
5. B3C	B2R!	
6. C3B	C3B	
7. CxP	O-O	

As Pretas têm, momentaneamente, uma posição restringida, mas sem fraquezas. Conseguem libertar-se sem dificuldades.

8. C5D	C5D!	
9. O-O	CxB	
10. PTxC	C1R!	
11. P4D	P3D	
12. C3BR	B3R	

E as Pretas têm igualdade.

Crítica

Embora esta abertura seja perigosa nas mãos de um jogador de ataque, possibilitando combinações brilhantes, devido às ameaças de ataque direto ao Rei preto, o segundo jogador, com jogo correto, dispõe de várias linhas, que igualam a partida, e de outras, em que se reserva promissores contra-ataques.

Os Gambitos

Nos gambitos a idéia é sacrificar um ou mais Peões (raramente outra peça), seja para conseguir um rápido desenvolvimento, seja para alcançar um ataque ao Rei inimigo.

Nos gambitos, que ocorrem após 1. P4R, P4R, há outros fatores em comum:

1 - O ataque das Brancas é dirigido contra a casa 2BR das Pretas, o ponto mais vulnerável do inimigo.

2 – Se as Pretas pretendem agarrar-se à vantagem do material, devem submeter-se a um atraso em seu desenvolvimento.

3 – A melhor conduta contra um gambito, bem como dele tirar vantagem, é aceitar o sacrifício (Steinitz dizia que o meio de refutar um gambito é aceitá-lo), concentrar-se no rápido desenvolvimento e, ainda, preparar a devolução do material extra, em momento oportuno.

Quem se defende de um gambito não deve apegar-se à vantagem material, pois disso resultará uma posição muito restringida, difícil de ser defendida.

A grande força de um gambito está na obsessão do lado que o aceita em conservar o material sacrificado.

A vantagem imediata, que as Brancas tiram de um gambito, ora é um forte centro, ora um desenvolvimento mais efetivo, possibilitando um ataque.

As Pretas devem procurar jogar ..., P4D o mais cedo possível. Nos gambitos prevalecem considerações táticas, em vez de considerações estratégicas.

16. Gambito do Rei: 1. P4R, P4R; 2. P4BR

A) Gambito do Rei Aceito

2. ... PxP

O alvo de ataque das Brancas é a casa 2BR inimiga. Torna-se fácil agora P4D, pois o PR preto foi eliminado.

As Brancas podem agora jogar 3. C3BR ou 3. B4B.

a) 3. C3BR ...

Constitui o Gambito do Cavalo do Rei.

3. ... C3BR!

É o melhor sistema defensivo das Pretas. Visa forçar imediata liquidação do centro.

São complexas e difíceis as variantes que se originam de 3. ..., P4CR, muito em voga no século passado.

4. P5R ...

Se 4. C3B, P4D!; 5. PxP, CxP; 6. CxC, DxC; 7. P4D, B2R!; 8. B3D, P4CR; 9. D2R, B4BR!; e as Pretas têm bom desenvolvimento e bom jogo.

4. ... C4TR
5. P4D P4D

E as Pretas nada têm a recear. Após completar seu desenvolvimento, as Pretas podem tentar ..., P3BR, abrindo, também, a coluna BR para elas.

O Cavalo preto em 4TR não está idealmente colocado, mas, se as Brancas desejarem aproveitar a coluna do BR, deverão remover o Peão preto dessa coluna, quando então o C4TR será trocado.

b) 3. B4B ...

Constitui o Gambito do Bispo do Rei.

3. ... P4D!
4. BxP C3BR

É o meio mais simples para as Pretas igualarem.

5. C3BD B5CD
6. C3B BxC
7. PDxB P3B
8. B4B DxD+
9. RxD O-O
10. BxP CxP

Com igualdade. As Pretas resolveram, satisfatoriamente, seu problema de abertura.

B) Gambito do Rei Recusado

As Pretas dispõem de duas maneiras principais de recusar o Gambito do Rei, seja com 2. ..., P4D, seja com 2. ..., B4B.

a) 2. ... P4D

Denominado Contra Gambito Falkbeer, em que as Pretas entregam um Peão para conseguir um ataque. Considerado, há alguns anos, como a demolição do Gambito do Rei. Mas, análises recentes, devidas principalmente a Keres, dão sempre às Brancas uma clara superioridade.

A conduta das Brancas é a conduta geral contra gambitos: desenvolvimento rápido em vez de reter a vantagem material.

3. PRxP ...

Se 3. PBxP??, D5T+; 4. P3C, DxPR+; ganhando a Torre.

3. ... P5R!

A força das Pretas reside inteiramente no Peão de 5R. As Brancas procuram destruí-lo.

4. P3D C3BR

As Pretas estão obrigadas a jogar um verdadeiro gambito, porque, se recapturam o material, sua posição ficará inferior. Um exemplo é: 4. ..., DxP; 5. D2R, C3BR; 6. C3BD, B5CD; 7. B2D, BxC; 8. BxB, B5CR; 9. PxP, DxPR; 10. DxD+, CxD; 11. BxP, e o jogo das Brancas é ganhador.

5. C2D! ...

Lance de Keres, que dá vantagem às Brancas. Superior a 5. C3BD, pois evita a pregadura do CD e obriga as Pretas a abandonar seu forte Peão central, sem possibilidades de substituí-lo por uma peça.

5. ... P6R
6. C4B CxP
7. CxP CxP
8. P3CR C3C
9. B2C B3D
10. C3B ...

E as Brancas ficam com notória superioridade no centro.

b) 2. ... B4B

Possível, porque 3. PxP? tem a aguda resposta de 3. ..., D5T!+.

3. C3BR P3D
4. C3B ...

Se 4. P3B, a resposta correta é 4. ..., P4B!.

4. ... C3BR
5. B4B C3B
6. P3D B3R!

Lance recomendado por Tarrasch e que neutraliza a diagonal crítica.

Se 6. ..., B5CR; 7. P3TR!, BxC; 8. DxB, C5D; 9. D3C!, CxP+?; 10. R1D, CxT; 11.

DxP, dá às Brancas um ataque ganhador.

7. B5C	P3TD	
8. BxC+	PxB	
9. D2R	PxP	

As Brancas obtêm um forte Peão central, mas as peças pretas estão bem colocadas.

Crítica

O Gambito do Rei foi uma das aberturas mais estudadas e mais jogadas pelos mestres antigos.

As Pretas têm jogo cômodo, evitando as complicadas linhas, que surgem da determinação de reter a vantagem material. O Gambito do Rei Aceito dá às Pretas jogo pelo menos igual e é mais fácil de ser jogado pelas Pretas do que o Gambito do Rei Recusado. A recusa do gambito pelo Contra Gambito Falkbeer leva as Pretas a posição inferior, enquanto a recusa por 2. ..., B4B, oferece às Brancas possibilidades de ataque na ala do Rei.

17. Gambito Nórdico: 1. P4R, P4R; 2. P4D, PxP; 3. P3BD

Sucessivos Peões são sacrificados na linha principal: 3. ..., PxP; 4. B4BD (ou 4. CxP, C3BD; 5. B4BD, P3D; 6. D3C, D2D; 7. C3B, C4T. As trocas diminuem a força de um ataque), PxP; 5. BxP, P4D! (o lance que sempre salva as Pretas, devolve material para obter desenvolvimento, a melhor política contra gambitos); 6. BxPD, C3BR; 7. BxP+, RxB; 8. DxD, B5C+; 9. D2D, BxD+; 10. CxB, P4B; e as Pretas têm o melhor final, porque sua maioria de Peões, na ala da Dama, pode avançar mais rapidamente.

No Gambito Nórdico Recusado, após 1. P4R, P4R; 2. P4D, PxP; 3. P3BD, as Pretas podem recusar o segundo Peão e jogar 3. ..., P4D!, que é suficiente para igualar: 4. PRxP, DxP; 5. PxP, C3BD; 6. C3BR, B5CR; 7. C3B, B5C; com jogo igual.

Crítica

As Pretas não têm dificuldades em igualar o jogo, desde que adotem a conduta certa: aceitar os Peões sacrificados e procurar devolvê-los, mas com bom desenvolvimento.

18. Gambito Escocês: 1. P4R, P4R; 2. C3BR, C3BD; 3. P4D, PxP; 4. B4BD

As Brancas não retomam o Peão e, após 4. ..., B4B; 5. P3B, PxP; 6. CxP, P3D; 7. D3C!, D2D; 8. C5D!, CR2R; 9. D3B, O-O, as possibilidades são iguais.

As Brancas têm vantagem no centro e superior desenvolvimento à custa de um Peão. Mas as Pretas não têm fraquezas.

Crítica

O Gambito Escocês leva a uma partida aberta para as Brancas, em que elas têm pouca compensação pelo Peão sacrificado.

Esta linha de jogo pode transferir-se para diversas outras aberturas como o "Giuoco Piano", o Ataque Max Lange e a Defesa dos Dois Cavalos.

19. Gambito Evans: 1. P4R, P4R; 2. C3BR, C3BD; 3. B4B, B4B; 4. P4CD

A) Gambito Evans Aceito

DIAGRAMA 433
Posição após 6. P4D no Gambito Evans Aceito.

4. ...	BxP
5. P3B	B4T
6. P4D	... (diagrama 433)

A força deste gambito deve-se :

a) não ser possível o lance das Pretas ..., P4D;

b) pressão sobre o PBR inimigo;

c) jogo reduzido das Pretas;

d) forte Peão central das Brancas e;

e) evitar o roque inimigo com B3TD.

As Pretas salvam-se das dificuldades, adotando a Defesa Lasker.

6. ...	P3D
7. O-O	B3C!

Defesa Lasker, que, no dizer de Ruben Fine, colocou o Gambito Evans fora de negócio. A idéia é atacar o centro imediatamente, pois são os Peões centrais que restringem as peças pretas.

8. PxP ...

Ou 8. B3T, PxP; 9. PxP, B5C; 10. B5C. BxC; 11. BxC+, PxB; 12. PxB, C2R; e as Pretas têm excelente jogo.

8. ... PxP
9. DxD+ CxD
10. CxP B3R

O final é favorável para as Pretas, porquanto sua estrutura de Peões é superior. Se as Brancas não capturam o Peão, que a Defesa Lasker lhes proporciona, a constante ameaça das Pretas sobre o centro inimigo anula seus planos ofensivos. Tão forte é a Defesa Lasker, que as Brancas procuram, por vezes, evitá-la com 7. D3C, ameaçando o ponto fraco 2BR das Pretas. Porém, após 7. D3C, D2D; 8. PxP, B3C! (se 8. ..., PxP; 9. B3T evita o roque preto); 9. CD2D!, C3T; 10. O-O, O-O; 11. PxP, DxP; e as Brancas têm algumas possibilidades de ataque, mas a estrutura de seus Peões é sempre inferior, e mais se agrava à medida que a partida se encaminha para um final.

B) Gambito Evans Recusado

Muitos mestres recomendam recusar o Gambito Evans, considerando que o lance das Brancas 4. P4CD é uma fraqueza na estrutura dos Peões.

4. ... B3C
5. B2C ...

A tentativa de ganhar um Peão com 5. P5C, C4T; 6. CxP, falha por 6. ..., C3T!; 7. P4D, P3D; 8. BxC, PxC; 9. BxP, T1CR; 10. BxP+, RxB; 11. BxP, B5C; e o jogo das Pretas é superior.

5. ... P3D
6. P4TD P3TD
7. P5C PxP
8. PxP TxT
9. BxT C4T

Com possibilidades iguais.

Crítica

O Gambito Evans é uma linha de jogo sumamente delicada para as Pretas, oferecendo às Brancas uma partida aberta, com poderoso Peão central e possibilidades de ataques perigosos na ala do Rei.

As Pretas têm suas melhores chances na Defesa Lasker, atacando de imediato o centro inimigo.

2ª PARTE – Aberturas em que as Pretas não respondem 1. ..., P4R.

Estudaremos a Defesa Francesa 1. P4R, P3R, a Defesa Caro-Kann 1. P4R, P3BD, e a Defesa Siciliana 1. P4R, P4BD.

São características destas linhas de jogo:

1 – Virtualmente não existe ataques na casa vulnerável 2BR das Pretas, como sucede nas aberturas com 1. P4R, P4R.

2 – Como conseqüência da omissão de ..., P4R, a estrutura dos Peões pretos é inferior, e a luta para a igualdade é mais complexa, abrangendo maior extensão no arcabouço de Peões.

3 – O lance ..., P4D é relativamente fácil, com exceção da Defesa Siciliana, mas não traz imediata igualdade como nos casos de 1. P4R, P4R.

4 – O objetivo das Pretas é liquidar ou neutralizar todo o centro das Brancas e, como ele se compõe de dois Peões, o PD e o PR, as Pretas devem, após ..., P4D, que visa o PR branco, jogar ..., P4BD ou ..., P4R, para atingir também o PD inimigo.

5 – Os lances libertadores das Pretas, nestas aberturas, são:
a) usualmente ..., P4D e ..., P4BD;
b) menos vezes ..., P4D e ..., P4R;
c) raras vezes..., P4BD e..., P4D.

Estudaremos, por fim, a Defesa Alekhine, 1. P4R, C3BR, linha de jogo hipermoderna.

1. Defesa Francesa: 1. P4R, P3R

Vejamos suas particularidades:

a) As Pretas assumem, temporariamente, uma posição restringida, mas sem fraquezas.

b) Uma das maiores preocupações das Pretas é a falta de desenvolvimento do seu BD.

c) As Brancas procuram explorar a posição tolhida das peças pretas com ataques na ala do Rei.

d) As Pretas procuram desenvolvimento adequado e quebrar o centro inimigo.

e) É uma das melhores defesas à disposição do segundo jogador.

Com 1. ..., P3R, as Pretas cedem uma parte de seu território central, a fim de estabelecer, com sua jogada seguinte, 2. .... P4D, uma base firme para operações posteriores. Estas incluem quase sempre, a jogada de ruptura ..., P4BD, sem a qual a Defesa Francesa perderia seu direito de existência.

A continuação normal é:

2. P4D P4D

Após o que:

a) O centro de Peões das Brancas é melhor e a base das operações é jogar P5R, P4BR e, eventualmente, P5BR.

b) As Pretas têm uma posição restringida, da qual procuram livrar-se atacando os Peões brancos. Por esta razão ... P4BD é vital para as Pretas, na Defesa Francesa, sem o qual jamais conseguirão igualdade. Eventualmente, as Pretas podem usar, para libertar-se, ..., P3BR, desde que as Brancas tenham avançado seu PR na casa 5R.

c) O BD preto deve permanecer longo tempo inativo, ou desenvolver-se por "fianchetto", via 2CD.

d) A cadeia de Peões brancos, à base de P4D e P5R, restringe o jogo preto e é sobre ela que as Pretas procuram agir. São táticos os motivos que permitem, ou não, a manutenção dessa cadeia.

No terceiro lance as Brancas dispõem de quatro principais continuações: 3. PxP (simplificação), 3. C3BD e 3. C2D, mantendo a tensão central, e 3. P5R (constituindo a cadeia restritiva de Peões).

I – **3. PxP**. Variante das Trocas, raramente adotada se as Brancas desejarem assegurar-se de alguma vantagem.

É jogada, com freqüência, quando as Brancas desejam forçar um empate.

Mas as Pretas podem obter possibilidades de ataque. Vejamos um exemplo: 3. ..., PxP; 4. C3BR, B3D; 5. B3D, C3BD!; 6. P3B, CR2R!; 7. O-O, B5CR; 8. T1R, D2D; 9. B5CR, P3B; 10. B4T, P4TR!; 11. CD2D, P4CR; 12. B3C, BxB; 13. PTxB, O-O-O; e as Pretas têm bom ataque.

II – **3. C3BD**. Variante Clássica, indicada para manter a tensão central. As Pretas têm várias continuações:

A) 3. ..., PxP, Variante Rubinstein, que procura a simplificação: 4. CxP, C2D; 5. C3BR, CR3B; 6. CxC+, CxC; 7. B3D, P4B!; 8. PxP, BxP; 9. O-O, O-O; 10. B5CR, P3CD; 11. D2R, B2C; 12. TD1D. (Vide diagrama 434).

DIAGRAMA 434
Posição após 12. TD1D.
As Brancas possuem vantagem no meio jogo e no final.

As Brancas têm maioria de Peões na ala da Dama e possível ataque na ala do Rei.

B) 3. ..., B5C, Variante Winawer, que procura contra-ataque.

As Brancas têm várias continuações:

a) Simplificação, com 4. PxP, que conduz à igualdade.

b) Mantendo a tensão central, com 4. B2D, C2R; 5. PxP, PxP, com igualdade.

c) Formando a cadeia restritiva de Peões: 4. P5R, P4BD; 5. P3TD, BxC+; 6. PxB. As Brancas possuem os dois Bispos e superioridade nas casas pretas, mas, na ala da Dama, sua posição é inferior.

d) Ataque na ala do Rei: 4. D4C, C3BR; 5. DxPC, T1C; 6. D6T, T3C; 7. D3R, P4BD; e as Pretas têm vigorosa contra-ação no centro.

e) Rápido desenvolvimento à custa de um Peão: 4. C2R, PxP; 5. P3TD, B2R!; 6. CxP, C3BD; 7. B3R, C3B; e o jogo das Pretas é satisfatório. Aceitando o Peão, as Pretas permitem às Brancas poderoso ataque após 5. ..., BxC+; 6. CxB, P4BR; 7. P3B, PxP; 8. DxP, DxP; 9. D3C!, etc.

f) 4. P3TD, BxC+; 5. PxB, PxP; com possibilidades para ambos os lados.

C) 3. ..., C3BR. Mantendo a tensão central. É a continuação mais comum. Vejamos a linha principal:

4. B5CR	B2R
5. P5R	...

Ou 5. BxC! (para ter um ataque. vigoroso), BxB; 6. P5R, B2R; 7. D4C, O-O; 8. B3D, P4BD; 9. PxP, P3CR!; 10. D3T, C3B; 11. P4B, BxP; 12. C3B, P3B!; e as Pretas estão bem.

DIAGRAMA 435
Posição após 13. CRxP.
As Brancas têm ligeira vantagem por causa da PR preto fraco e exposto.

5. ...	CR2D
6. BxB	DxB
7. D2D	O-O
8. P4B	P4BD
9. C3B	C3BD
10. O-O-O	...

Ou 10. P3CR, P3B; 11. PxPBR, CxPB!; 12. B2C, PxP; 13. CRxP, P4R!; e as Pretas têm bom contrajogo.

10. ...	P3B
11. PRxP	DxP
12. P3CR	PxP
13. CRxP	...

As Brancas têm ligeira vantagem por causa do PR preto fraco e exposto. Vide diagrama 435.

Após 1. P4R, P3R; 2. P4D, P4D; 3. C3BD, C3BR; 4. B5CR etc. há três continuações importantes, com características próprias:

a) 4. ..., B5C (em vez de 4. ..., B2R), denomina-se Variante Mac Cutcheon. 5. P5R, P3TR; 6. B2D, BxC; 7. PxB, C5R; 8. D4C, P3CR; 9. B3D, CxB; 10. RxC, P4BD; 11. P4TR, C3B!; 12. T3T, PxP; 13. PxP, D3C!; e as Pretas evitam o sacrifício das Brancas BxP, ao mesmo tempo que iniciam forte ataque.

b) 4. ..., PxP (em vez de 4. ..., B2R), é a Variante Rubinstein Atrasada. A troca dos Peões no quarto lance é considerada melhor do que no terceiro. 5. CxP, B2R; 6. BxC, PxB!; as Pretas têm posição restringida, mas sem pontos vulneráveis para um ataque.

O desenvolvimento das Pretas se faz à base de ..., C2D; ..., P3CD; ..., P3BD; ..., D2B; ..., B2C; ..., O-O-O; ..., P4BR; com contrajogo na coluna aberta CR.

c) 6. P4TR! (em vez de 6. BxB) inicia o famoso Ataque Chatard. Comporta um sacrifício de Peão, que é bom, pois impede o desenvolvimento normal das Pretas e cria tensão.

A aceitação do sacrifício conduz à 6. ..., BxB; 7. PxB, DxP; 8. C3T, D2R; 9. C4B, P3TD; 10. D4C!, P3CR; 11.O-O-O, e, à custa de um Peão, as Brancas adquirem bom jogo.

As variações das Pretas são:

1) 6. ..., O-O; que é refutado por 7. B3D, P4BD; 8. C3T!, com ataque poderoso.

2) 6. ... P4BD; que conduz à 7. BxB, RxB! (se 7. ..., DxB; 8. C5C!); 8. P4B, C3BD; 9. PxP, CxPB; 10. D4C!, R1B; 11. O-O-O, seguido de T3T e T3C, com forte ataque para as Brancas.

3) 6. ..., P3BR!; é a resposta mais adequada das Pretas contra o Ataque Chatard, cuja linha principal é: 7. B3D! (se 7. PxP, CxP; e as Pretas igualam com ..., P4BD), P4BD!; 8. D5T+, R1B; 9. PRxP, CxP; 10. BxC, BxB, e as Brancas têm suas esperanças na posição exposta do Rei preto.

III – **3. C2D**. Variante Tarrasch. Mantém a tensão central, evitando a pregadura do CD e possibilitando a defesa do PD com o PBD.

As Pretas dispõem de duas continuações: 3. ..., P4BD (a melhor) e 3. ..., C3BR.

A) 3. ..., P4BD; 4. PxPD, PRxP (4. ... DxP, é possível também); 5. B5C+ (ou 5. CR3B, CR3B), B2D; 6. D2R+, D2R; 7. DxD+, BxD; 8. BxB+, CxB; 9. PxP, CxP; 10. C3C, C5T; e, apesar de seu PD isolado constituir uma fraqueza, as Pretas têm liberdade compensadora para suas peças.

B) 3. ..., C3BR (é inferior à alternativa anterior); 4. P5R, CR2D; 5. B3D, P4BD; 6. P3BD, C3BD; 7. C2R!, D3C; 8. C3B, PxP; 9. PxP, B5C+; 10. R1B! e a posição das Pretas fica restringida.

IV - **3. P5R**. Variante Nimzowitch. Estabelece a cadeia restritiva de Peões. Após 3. ..., P4BD!, os seguimentos são:

A) 4. P3BD, C3BD; 5. P4BR?, PxP; 6. PxP, D3C; 7. C3BR, C3T; 8. B3D, B2D; e o jogo das Pretas é fácil.

B) 4. P3BD, C3BD; 5. C3BR, D3C; 6. B3D, PxP; 7. PxP, B2D; 8. B2R, CR2R; 9. P3CD, C4B; 10. B2C, B5C+; 11. R1B, P4TR; 12. P3C, T1BD; 13. R2C, P3C; e as Pretas têm bom jogo.

C) 4. D4C. Nesta variante as Brancas entregam seu PD, temporária ou definitivamente, a fim de obter um forte Peão em 5R e uma posição restringida para as Pretas, na ala do Rei: 4. ..., C3BD; 5. C3BR, CR2R; 6. P3B, C4B; 7. B3D, PxP!; obrigando a trocas, que nivelam o jogo, ou a sacrifício inadequado por parte das Brancas.

Na variante Nimzowitch, 3. P5R, as Pretas igualam a partida com facilidade.

Crítica

Sendo uma das melhores defesas à disposição do segundo jogador, é sempre empregada em todos os torneios, por grande número de mestres.

Apesar da aparência defensiva, constitui a Defesa Francesa uma linha de jogo agressiva, possuindo grandes recursos contra ataques prematuros das Brancas. Obriga, é verdade, durante algum tempo, a uma posição restringida, não sendo indicada àqueles que pretendem, precocemente, a iniciativa na abertura.
Exige do enxadrista grande conhecimento teórico de suas múltiplas variantes.

2. Defesa Caro-Kann: 1. P4R, P3BD

A vantagem desta defesa é prevenir um ataque inimigo contra a casa 2BR das Pretas, como na Defesa Francesa, todavia sem ficar com posição restringida, porque o BD preto é desenvolvido.

A desvantagem é proteger um Peão central, o P4D preto, com um Peão lateral, o P3BD, o que dá às Brancas posição favorável no centro.

A Caro-Kann é mais segura que a Defesa Francesa, mas, em compensação, oferece menos oportunidades de contrajogo.

Depois de 2. P4D, P4D, as Brancas têm quatro continuações distintas: 3. C3BD (mantendo tensão no centro), 3. PxP (iniciando um ataque), 3. P5R (formando a cadeia restritiva de Peões) e 3. P3BR (mantendo a tensão central).

DIAGRAMA 436
Posição na Defesa Caro-Kann, após 8. .... BxP.

I – **3. C3BD** PxP

Forçado. Tanto 3. ..., P3R, como 3. ..., C3BR; levam a

variantes desfavoráveis da Defesa Francesa, em que as Pretas devem jogar ..., P4BD.

4. CxP ...

As Pretas têm agora dois caminhos diferentes: 4. ..., C3B, e 4. ..., B4B.

A) 4. ... C3B

5. C3C ...

Ou 5. CxC, PCxC!, e não 5. ..., PRxC, que deixa as Brancas com leve vantagem no final, diante de sua maioria de Peões na ala da Dama, muito embora seja vantagem difícil de ser explorada.

5. ... P3R

6. C3B P4B!

7. B3D C3B

8. PxP BxP

As Brancas possuem duas possibilidades, a partir desta posição (diagrama 436):

a) valorizar sua maioria de Peões, na ala da Dama, com P3TD-P4CD–P4BD, procurando um final favorável e;

b) atacar o Rei preto, com P3CD–B2C–O-O–D2R–C5R–P4B--C5T etc.

As Pretas devem procurar trocas acertadas e manter domínio da coluna da Dama.

B) 4. ... B4B

Mais passiva que a linha anterior.

5. C3C B3C

Como este Bispo pode exercer pressão na ala da Dama

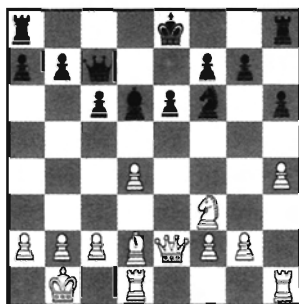



DIAGRAMA 437
Posição após 15. D2R na Defesa Caro-Kann.

das Brancas, estas devem iniciar um plano forçando sua troca.

6. P4TR! P3TR

7. C3B C3B

8. B3D BxB

9. DxB CD2D

10. B2D P3R

11. O-O-O ...

As Brancas realizam o grande roque, porque sua ala do Rei está enfraquecida.

11. ... D2B

12. R1C! B3D

13. C4R CxC

14. DxC C3B

15. D2R ...

As Brancas têm vantagem, pois dominam o centro e a posição preta está restringida. (Vide diagrama 437).

O objetivo das Pretas, agora, é procurar trocas, que tornarão sua posição menos restringida e mais jogável. Entende-se, assim, porque 12. R1C! foi um bom lance. O natural 12. TR1R, na mesma

continuação, levaria à troca de mais uma peça: 12. ..., B3D; 13. C4R, CxC; 14. DxC, C3B; 15. D2R, B5B; etc. As posições restringidas aliviam-se pelas trocas de peças.

DIAGRAMA 438
Ataque Panoff Botwinnik.
Posição após 6. ..., P3R.

II – **3. PxP** PxP
4. P4BD ...

Ataque Panoff Botwinnik.

Por muito tempo pareceu ser a refutação da Defesa Caro-Kann. A força deste ataque é que ele alcança o centro das Pretas imediatamente, colocando o adversário no seguinte dilema: manter o centro com ..., P3R; mas privando a Caro-Kann de sua melhor vantagem (libertação do BD) ou jogar o BD, abandonando o centro e deixando a ala da Dama muito enfraquecida. Após:

4. ... C3BR
5. C3BD C3B
6. B5C! P3R

A resposta preta é forçada, pois se 6. ..., PxP; 7. P5D! ganha a partida.

A partir da posição do diagrama 438, as Brancas têm duas condutas distintas: atacar na ala do Rei (com 7. C3B) ou valorizar a maioria de Peões da ala da Dama (com 7. P5B).

A) 7. C3B, PxP; 8. BxP, B2R; 9. O-O, O-O; 10. T1B, P3TD; 11. B3D, e as Brancas têm bom jogo.

B) 7. P5B, B2R; 8. B5C, O-O; 9. CR2R!, C5R; 10. BxB, CxB; 11. O-O, P3CD; 12. P4CD, P4TD; 13. P3TD, e as Brancas têm boa partida.

III – **3. PxP** ...

Variante das Trocas

3. ... PxP
4. B3D ...

É menos promissora que o Ataque Panoff Botwinnik. As Pretas obtêm bom jogo com: 4. ..., C3BD; 5. P3BD, C3B; 6. B4BR, P3CR!; 7. C3B, B2C; 8. P3TR, B4B; 9. O-O, BxB; 10. DxB, O-O; com jogo igual.

IV – **3. P5R** ...

Procurando formar a cadeia restritiva de Peões, mas, após 3. ..., B4B; 4. B3D, BxB; 5. DxB, P3R; seguido de ..., P4BD; as Pretas dispõem de, pelo menos, igualdade.

Observar que, nesta variante, existem, para as Pretas, todas as vantagens da Defesa Francesa, sem nenhum de seus inconvenientes.

V **3. P3BR** ...

Variante Tartakower. Mantém a tensão central com possibilidades de vantagem. Exemplo: 3. ..., PxP?; 4. PxP, P4R; 5. C3BR, PxP; 6. B4BD!, e a casa preta 2BR ficou exposta. Mas com 3. ..., P3R!; as Pretas transpõem para uma espécie de Defesa Francesa, onde o jogo das Pretas é satisfatório.

No segundo lance as Brancas podem variar. Uma das linhas é 2. P4BD, quando o mais simples para as Pretas seria 2. ..., P4D; 3. PRxP, PxP; 4. PxP, DxP; 5. C3BD, D1D.

Transposições desfavoráveis devem ser evitadas. Assim, após 1. P4R, P3BD; 2. C3BD, este lance encerra alguns perigos:
a) 2. ..., P4D; 3. C3B, P3R; 4. P4D, levando a uma variante da Defesa Francesa, em que a posição é má para as Pretas.
b) 2. ..., P4D; 3. C3B, PxP; 4. CxP, B5C; o correto. Se, ao contrário, 4. ..., B4B?; transpondo para a alternativa já conhecida, então, 5. C3C, B3C; 6. P4TR, P3TR; 7. C5R, B2T; 8. D5T, P3CR; 9. D3B, C3B; 10. B4B, P3R; 11. P4D!, dá grande superioridade às Brancas.

Crítica

O julgamento desta defesa tem sofrido inúmeras flutuações através dos tempos. Já foi considerada a melhor das réplicas irregulares a 1. P4R. Mas o Ataque Panoff Botwinnik, quando apareceu, em fins de 1933, quase pôs fora de jogo essa defesa.

A Caro-Kann goza, ainda, de algum prestígio entre os grandes mestres do xadrez. Tem sobre outras defesas a superioridade de não obstruir o desenvolvimento do BD das Pretas, bem como é quase impossível às Brancas construírem um forte ataque.

Por outro lado, 1. ..., P3BD não ataca uma importante casa central, como sucede na Defesa Siciliana (1. ... P4BD). Conseqüentemente, se as Brancas se desenvolvem normalmente, as Pretas, na maioria das vezes, têm que arcar com uma posição sem vitalidade.

3. Defesa Siciliana: 1. P4R, P4BD

Além de atuar no centro, esta defesa permite contra-ataque na ala da Dama. Tem a característica notável de ser uma partida de combate. Vejamos as considerações teóricas para cada lado.

Para as Brancas:

a) As Brancas quase sempre saem da abertura com maior terreno. Logo, devem atacar. Veremos que precisam e devem atacar.

b) As Brancas quase sempre conseguem evitar ..., P4D.

c) As Brancas não podem ficar na passividade: devem atacar, porque o tempo ajuda o lado das Pretas, que geralmente obtêm melhor final. Por esse motivo, a Defesa Siciliana é eficaz contra jogadores de estilo defensivo, que não procuram ataques.

d) A colocação do BR branco é eficiente na diagonal 1TR-8TD, enquanto em 4BD quase sempre é má.

Para as Pretas:

a) O jogo normal das Pretas é fazer pressão na coluna BD, especialmente na casa 5BD.

b) Devem manter o PR inimigo sempre em observação.

c) Devem preparar sempre a réplica ..., P4D ao avanço P5R das Brancas, a qual permite ao menos igualar.

d) Não devem permitir o lance das Brancas P4BD, porque, então, ficam na passividade, sem jogo na coluna BD.

e) Após P4D das Brancas, as Pretas não devem jogar ... P4R, o que levaria seu PD a ficar atrasado na coluna aberta.

Na Defesa Siciliana há duas linhas principais de jogo, segundo o BR preto é desenvolvido em 2R (levando à Variante Scheveningen) ou em 2CR (Variante Draconiana).

I – Variante Scheveningen

DIAGRAMA 439
Defesa Siciliana.
Posição após 5. C3BD, levando à Variante Scheveningen.

A ordem exata dos lances pode variar em diversas ocasiões, mas a seqüência normal dos lances é: 1. P4R, P4BD; 2. C3BR. P3R; 3. P4D, PxP; 4.CxP, C3BR; 5. C3BD. Vide diagrama 439.

O objetivo das Pretas é terminar o desenvolvimento e colocar um Cavalo em 5BD, ao passo que o das Brancas é construir um forte ataque na ala do Rei, à base de P4BR e P4CR.

Vejamos a linha principal, partindo do diagrama 439:

5. .... P3D; 6. B2R, C3B; 7. O-O, B2R; 8. R1T, P3TD; 9. P4B, D2B; 10. B3R, O-O; 11. D1R, B2D; 12. T1D, P4CD; 13. P3TD, C4TD; 14. D3C, C5B; 15. B1B, e o jogo das Brancas é o mais esperançoso.

Há duas continuações interessantes, na linha principal:

A) 5. ..., B5C (em vez de 5. ..., P3D), fazendo imediatamente pressão sobre o PR branco; 6. P5R!, C4D; 7. B2D, CxC; 8. PxC, B1B; 9. B3D, C3B; 10. CxC, PDxC; 11. D4C, e as pretas estão restringidas, a mobilidade das Brancas sendo maior.

B) 6. ..., P3TD (em vez de 6. ..., C3B), seguido do desenvolvimento do CD a 2D, conduz à Defesa Paulsen, cuja idéia é atuar sobre o PR branco com o CD, via 4BD; 7. O-O, D2B; 8. B3R, B2R; 9. P4B, O-O; 10. B3B, CD2D; 11. C3C, T1C; 12. P4TD, P3CD; 13. D2R, C4B.

A posição das Pretas é restringida.

Defesa Boleslavsky e Defesa Boleslavsky-Najdorf

Nos últimos anos as Pretas vêm ensaiando, com freqüência, um método de jogo interessante, tendo por base um precoce

avanço P4R, que condiciona uma rápida mobilização das peças pretas. Há duas linhas de jogo com essa idéia: a Defesa Boleslavsky – 1. P4R, P4BD; 2. C3BR, C3BD; 3. P4D, PxP, 4. CxP, C3B; 5. C3BD, P3D; 6. B2R, P4R!? – e a Defesa Boleslavsky Najdorf – 1. P4R, P4BD; 2. C3BR, P3D; 3. P4D, PxP; 4. CxP, C3BR; 5. C3BD, P3TD; 6. B2R, P4R!? (diagrama 440).

A antiga jogada ... P4R, da Defesa Siciliana, foi revivida pelos mestres russos e seus defensores opinam que a debilidade do PD preto atrasado é apenas momentânea, difícil de ser explorada pelas Brancas, e que as Pretas, cedo ou tarde, conseguirão a libertação à base de .... P4D.

Mas, se impossível essa manobra, o jogo das Pretas ficará estrategicamente perdido.
Vejamos algumas linhas instrutivas com essa idéia.

Defesa Boleslavsky

A) 7. C3B (é a variante mais usual, possibilitando o avanço do PBR), B2R; 8. O-O, O-O; 9. P4B (linha agressiva e conseqüente com a idéia de 7. C3C. Outras alternativas são 9. B3R e 9. B3B), P4TD; 10. P4TD, C5CD!; 11. R1T!, B3R; 12. P5B! (caso contrário, 12. ...,T1B; garantindo a casa 5BD para o BD após o avanço do PBR branco), B2D; 13. B5CR, T1B; 14. B3B, B3B; 15. D2R, P3T; 16. B4T, D2B; com possibilidades equivalentes (partida Lokvenc x Gligoric, Oesterreich, 1949).

B) 7. C3B (com a idéia de exercer, após T1R, uma pressão dupla sobre o PR preto, impedindo, por essa forma indireta, a libertação ..., P4D. Ao evitar, porém, a mobilidade do PBR, a posição das Brancas se torna muito rígida, com redução das possibilidades agressivas), P3TR! (jogada preventiva contra 8. B5CR!, que visa eliminar a importante peça, que controla a casa 5D); 8. O-O, B2R; 9.T1R, O-O; 10. P3TR, P3T!; 11. B1B, P4CD; 12. P3T, B2C; 13. P3CD,T1B; 14. B2C,T2B!; 15. C1C, D1T; 16. C(1C)2D, C1D!; 17. B3D, C3R; 18.TD1B,TR1B; e as Pretas têm bom jogo (partida Unzicker x Taimanov, Saltsjabaden, 1953).

Defesa Boleslavsky-Najdorf

Também denominada Defesa Najdorf-Opocensky.

Difere da defesa anterior, por atrasar o desenvolvimento do CD – que se destina com freqüência a 2D e pelo avanço ..., P3TD. Tem a grande vantagem de evitar o perigoso Ataque Richter, o qual é possível no Sistema Boleslavsky puro.

Após 1. P4R, P4BD; 2. C3BR, P3D; 3. P4D, PxP; 4. CxP, C3BR; 5. C3BD, P3TD; 6. B2R, P4R!?; (diagrama 440), as Brancas podem continuar com 7. C3C (o mais usual e o melhor) ou com 7. C3B.

DIAGRAMA 440
Posição após 6. .... P4R!? na Defesa Boleslavsky-Najdorf. Na Defesa Boleslavsky pura o PTD preto está em sua casa inicial e o CD preto em 3BD.

Vejamos alguns exemplos com a primeira linha:

A) 7. C3C, B3R; 8. B3B, B2R; 9. O-O, O-O; 10. T1R, CD2D; 11. C2D, D2B; 12. C1B, C3C; 13. C3R, TR1D. Todos os lances giram ao redor de ..., P4D, que, agora, as Brancas não mais podem evitar, depois de ..., T2D, e ..., TD1D das Pretas. Resta ao primeiro jogador: 14. CD5D, CDxC; 15. PxC, B2D; 16. B2D, C1R; 17. B3B, P4B; 18. P3CR, C3B; 19. B2C, T1BR; e as Pretas têm bom jogo (Kovacs x Kottnauer, Viena, 1947).

B) 7. C3C, B3R; 8. O-O, CD2D; 9. P4BR (linha agressiva, mas que enfraquece o PR branco), D2B!; 10. P5B, B5B; 11. B3D (se 11. P4C, P3T!; e agora o avanço P5C é fraco pela resposta ..., PTxP; e a Torre preta passa a ter ação sobre o roque inimigo), P4CD; 12. B3R, B2R; 13. D2R, T1BD; 14. TD1B, O-O (se 15. P4CR?, P5C!; etc.); 15. C2D, P4D!; e as Pretas têm excelente partida (Rico x Najdorf, "match" pelo rádio Espanha x Argentina, 1950).

C) 7. C3C, B2R; 8. O-O, O-O; 9. P4TD, P3CD; 10. B3R, CD2D; 11. P3B, B2C; 12. B4BD, D2B; 13. D2R, TR1B; 14. C2D, P4D!; 15. CxP (se 15. PxP, seria suficiente 15. ..., B5C!), CxC; 16. PxC, C3B; 17. D3D, T1D; 18. D3C, CxP; e as Pretas têm

boa partida (Matanovic x Gligoric, Campeonato Iugoslavo de 1953).

D) 7. C3C, B2R (ou 7. ..., P4CD; ameaçando ..., P5C; após, 8. B3B, B3R; etc., Humerez x Rossetto, Buenos Aires, 1954); 8. B5CR, CD2D; 9. O-O, O-O; 10. D3D, D2B; 11. BxC, CxB; 12. TR1D, P4CD; 13. C5D, CxC; 14. DxC, B2C; 15. D3D, TD1D; 16. P3BD, P4D!; com ótima partida para as Pretas (Salomon x Panno, Mar del Plata, 1954).

E) 7. C3C, B3R; 8. O-O, CD2D; 9. B3R, B2R; 10. P3B, C3C; 11. B2B, D2B; 12. P4TD! (procurando atacar um dos defensores da casa 4D preta), C5B; 13. BxC, BxB; 14. T1R, O-O; 15. C2D, B3R; 16. C1B!, D3B; 17. C3R, e o PD inimigo está bloqueado ficando as Brancas com melhor partida (Smyslov x Najdorf, Budapeste, 1950).

F) 7. C3C, B3R; 8. O-O, CD2D (aqui o exato, segundo Pilnik, é atrasar a saída do CD e jogar 8. ..., D2B!; para responder a 9. P4B, com 9. ..., P4CD!. E, se 9. P4TD, então 9. ..., C3B; com vistas nas casas 5CD e 5D); 9. P4B!, D2B; 10. P5B, B5B; 11. P4TD!, T1B; 12. B3R, B2R (ou 12. ..., P4TR; 13. P3T, P5T; 14. T2B, P4D!?; 15. PxP, BxC; 16. PxB, B4B; 17. BxB, DxB; 18. P5T!, O-O; 19. T4T, TR1R; 20. TxP, P5R; com posição complexa -- Marini x Elikases, Campeonato Argentino de 1953); 13. P5T, P4T; 14. BxB, DxB; 15. T4T, D2B; 16. P3T, P5T; 17. T2B (defendendo o PBD), P4CD; 18. PxPe.p., CxPC; 19. BxC, DxB; e as Brancas têm melhor partida devido à fraqueza do PTD preto (Geller x Najdorf, Zurique, 1953).

As Pretas vêem-se em dificuldades permitindo P4BD das Brancas, ou quando jogam ..., P4D prematuramente.

Vejamos um exemplo de cada:

A) 1. P4R, P4BD; 2. C3BR, P3R; 3. P4D, PxP; 4. CxP, P3TD? (o correto seria 4. ..., C3BR); 5. P4BD!, C3BR; 6. C3BD, P3D; 7. B2R, C3B; 8. O-O, D2B!; 9. P3CD, B2R; 10. B2C, O-O; 11. C2B, T1D!; 12. C3R, e a fraqueza do PD preto leva a um jogo. inferior.

B) 1. P4R, P4BD; 2. C3BR, P3R; 3. P4D, P4D? (Variante Marshall); 4. PRxP, PRxP; 5. B2R, C3BR; 6. O-O, B2R; 7. PxP,

O-O; 8. CD2D, BxP; 9. C3C, B2R; 10. B5CR, P3TR; 11. B4T, C3B; 12. P3B, B3R; 13. CR4D, e, novamente, a fraqueza do PD das Pretas lhes dará jogo inferior.

II – Variante Draconiana

1. P4R, P4BD; 2. C3BR, C3BD; 3. P4D, PxP; 4. CxP, C3B; 5. C3BD, P3D (diagrama 441); 6. B2R, P3CR.

DIAGRAMA 441
Posição após 5. ..., P3D, na Defesa Siciliana, levando à Variante Draconiana.

Considerações para as Pretas:

1 – O contrajogo se localiza na coluna BD; a casa 5BD é importante para a instalação de um Cavalo e, algumas vezes, de um Bispo.

2 O BR, desenvolvido por "fianchetto", é mais ativo do que na Variante Scheveningen.

3 – O lance ..., P4D iguala quase automaticamente.

Considerações para as Brancas:

1 -- O objetivo é o ataque imediato, pois o tempo trabalha em favor das Pretas. O ataque se realiza com o avanço dos Peões da ala do Rei, que restringirá o jogo preto.

2 – Devem procurar alojar um Cavalo em 5D, onde terá grande força. Sua expulsão, com ..., P3R, deixará o PD preto fraco.

3 As Brancas devem impedir ..., P4D.

Estas considerações teóricas permitirão compreender a linha principal: 7. B3R, B2C; 8. O-O, O-O; 9. C3C, B3R; 10. P4B, C4TD; 11. P5B!, B5B!; 12. B3D!, CxC; 13. PTxC, BxB; 14. PxB, P4D; 15. B4D, PxPR; 16. PDxP, D2B. As Brancas retêm a iniciativa e uma ligeira vantagem, que a prática revelou serem insuficientes para a vitória. A posição das Pretas é algo restringida, mas as trocas aliviaram-na em parte.

Variações na linha principal da Variante Draconiana:

A) 6. B5CR (em vez de 6. B2R).

DIAGRAMA 442
Ataque Richter.

Este lance inicia, na posição do diagrama 441, o Ataque Richter, cuja finalidade é evitar a Variante Draconiana (6. ..., P3CR), realizar o grande roque e começar ataque rápido na ala do Rei (diagrama 442).

As Pretas não podem jogar 6. ..., P3CR?, por 7. BxC e o PD preto torna-se muito fraco.

O seguimento normal deste ataque é 6. B5CR, P3R!; 7. D2D, e agora possuem as Pretas dois diferentes planos de defesa:
A) 7. ..., P3TD!; 8. O-O-O, B2D!; 9. P4B, P3T; 10. B4T, B2R!; 11. B2R (se 11. BxC, BxB!; 12. CxC, BxC; 13. DxP, DxD; 14. TxD, BxC; 15. PxB, BxP; e as Pretas têm melhor final), D2B; 12. B2B, T1BD!; 13. C3C, P4CD; 14. B3B, C4TD!; 15. CxC, DxC; 16. R1C, P5C; 17. C2R, P4R!; 18. C1B, O-O; e as Pretas têm contrajogo na ala da Dama (Szabo x Lundin, Groningen, 1946).

B) 7. ..., B2R!. Parece ser mais forte que a linha anterior, à base de 7. ..., P3TD. As Pretas realizam o pequeno roque, sem dar atenção à perda do PD e tratam de construir um ataque contra o flanco da Dama inimigo, onde se encontra o Rei branco. Este plano vem tendo aceitação dos mestres russos, nos últimas anos.

Após 7. ..., B2R!; 8. O-O-O, O-O; é forte para as Brancas 9. P4B!.

A tentativa de ganhar o PD com 9. CR5C é perigosa, pela continuação 9. ..., D4T; 10. BxC, BxB; 11. CxPD, T1D (ameaçando ganhar o Cavalo com ..., B4R); 12. D3R, B5D; 13. TxB, CxT; 14. DxC, P4R; e, em seguida, a Dama ataca o Cavalo, capturando-o.

Após 9. P4B! uma boa resposta é 9. ..., P4R!. Se 9. ..., CxC; segue 10. DxC, D4T; 11. P5R!, PxP; 12. DxP!, DxD; 13. PxD, com final difícil para as Pretas, que têm dificuldades em desenvolver a ala da Dama e evitar a ameaça branca C4R e C6D.

Interessante que, após 12. DxP!, pode ser jogado 12. ..., P3CD; mas não é possível 12. ..., D3C?; por 13. C4T!, e, agora, se 13. ..., D5C; segue 14. T4D e as Pretas abandonam (Kramer x Kottnauer, Beverwijk, 1954), e, se 13. ..., D3B; segue 14. B5C, DxPC; 15. TR1C, e 16. BxC, ganhando igualmente.

Após 7. ..., B2R!; 8. O-O-O, O-O; 9. P4B!, P4R!; as Brancas podem continuar com 10. C3B (10. CxC, PxC; 11. PxP, PxP; 12. DxD, TxD; 13. TxT+, BxT; e a posição é aproximadamente igual (Kotov x Geller, Zurique, 1953), B5C; 11. P3TR (ou 11. B2R, completando o desenvolvimento das peças -- Boleslavsky x Geller, Zurique, 1953), BxC; 12. PxB, C5D; 13. PxP, PxP! (13. ..., CxP3B?; 14. PxC!, CxD; 15. PxB, D4T; 16. PxT=D+, TxD; 17. BxC, e as Brancas têm vantagem material); 14. T1C?!, T1B!; e a posição das Pretas é preferível, devido às possibilidades de ataque na ala da Dama.

Ao contrário, 14. ..., CxP3B? conduz a um remate maravilhoso: 14. ..., CxP3B?; 15. D2B, D3C; 16. B3R, C5D; 17. TxC!, PxT; 18. BxP, D1D; 19. C5D, C1R; 20. D3C, P3B (se 20. ..., P3CR; 21. D5R!); 21. B4B, T2B (se 21. ..., R1T; 22. C4B, ameaçando mate); 22. C4B!, B3D (22. ..., DxB; 23. BxT+, RxB; 24. D3C+; e 25. C6R+, ganhando); 23. BxT+, RxB; 24. D3C+; e 25. C6R+, ganhando); 23. BxT+, RxB; 24. D3C+, R2R; 25. BxP+! E as Pretas abandonam (Korchnoj x Geller, Campeonato Soviético de 1953).

As Pretas podem, contudo, entrar na Variante Draconiana, evitando o Ataque Richter; mas, para isso, devem atrasar o desenvolvimento de seus Cavalos.

Assim: 1. P4R, P4BD; 2. C3BR, P3D; 3. P4D, PxP; 4. CxP, C3BR (necessário para evitar 5. P4B); 5. C3BD, P3CR; e uma continuação normal levará à Variante Draconiana. Se aqui 5. P3BR (em vez de 5. C3BD), com a idéia de jogar P4BD, então: 5. ..., P4R!; 6. C5C, P3TD; 7. C(5C)3B, B3R; 8. C5D, CxC; 9. PxC, B4B; e a ameaça das Brancas não tem mais razão de ser.

O Ataque Richter é a variação mais importante na linha principal da Variante Draconiana. Vejamos outras continuações (após 1. P4R, P4BD; 2. C3BR, C3BD; 3. P4D, PxP; 4. CxP, C3B; 5. C3BD, P3D; 6. B2R, P3CR; 7. B3R, B2C; 8. O-O, O-O; 9. C3C, B3R; etc.):

B) 8. C3C (em vez de 8. O-O), B3R; 9. P4B, O-O; 10. P4CR, P4D!; 11. P5B (11. P5R, P5D!), B1B!; com igualdade.

Esta variante ilustra bem o princípio de que se deve combater um ataque sem desenvolvimento completo com um contra-ataque no centro (..., P4D!).

C) 8. C3C (em vez de 8. O-O), O-O; 9. P3B!, B2D!; 10. C5D, CxC; 11. PxC, C4TD; e as Brancas não podem impedir trocas aliviadoras.

D) 8. D2D (em vez de 8. O-O), O-O; 9. C3C (ou 9. O-O-O, P4D!), B3R, ameaçando ..., P4D.

E) 9. P3TR (em vez de 9. C3C), P4D! (mesma resposta a 9. D2D); 10. PxP, CxP; 11. CDxC, DxC; 12. B3B, D5B; 13. CxC, PxC; 14. P3B, B3R; com igualdade.

F) 9. P4B (em vez de 9. C3C), D3C! (se 9. ..., P4D?; 10. P5R!); 10. D3D!, C5CR!; 11. C5D!, BxC; 12. CxD, BxB+; 13. R1T, BxC; 14. BxC, BxB; 15. P5B, B4TR; com igualdade. As três peças contrabalançam a Dama.

G) 9. ..., P4TD (em vez de 9. ..., B3R) visa enfraquecer o CD branco; 10. P4TD, B3R; 11. C4D, P4D!; 12. PxP, BxP; 13. CxB, CRxC; 14. CxC, PxC; 15. B4D, P4R; 16. B5B, T1R; com igualdade.

Variante Nimzowitch

1. P4R, P4BD; 2. C3BR, C3BR.

Tem a mesma idéia da Defesa Alekhine (1. P4R, C3BR), que é provocar o avanço dos Peões brancos para, depois, atacá-los. Exemplo: 3. P5R (3. C3BD, P3D, leva à variante normal da Defesa Siciliana), C4D; 4. P4D (4. C3BD, CxC, conduz à igualdade), PxP; 5. DxP, P3R; 6. P4B, C3BD; 7. D1D, CR2R!; seguido de ..., C3C; e as Brancas não podem desenvolver-se, normalmente, porque ficam com seu PR exposto.

Sistema Fechado

1. P4R, P4BD; 2. C3BD, com a idéia de atrasar o avanço P4D e desenvolver o BR por "fianchetto", evitando ..., P4D. Porém, depois de 2. ..., C3BD; 3. P3CR, P3CR!; 4. B2C, B2C; 5. CR2R, P3R!; 6. O-O, CR2R; 7. P3D, O-O; 8. B3R, C5D; 9. D2D, CR3B; há igualdade.

As Brancas têm jogo na ala do Rei, à base de P4BR–P5BR, enquanto as Pretas dispõem de jogo na ala da Dama, com ..., P4CD; ..., P5CD.

É uma continuação para as Brancas, menos promissora que o Sistema Aberto, à base de 1. P4R, 2. C3BR e 3. P4D.

Gambito Wing

1. P4R, P4BD; 2. P4CD, sacrificando um Peão para obter forte centro, restringindo a posição inimiga. As Pretas devem agir logo no centro.

Um exemplo é 2. ..., PxP; 3. P3TD, P4D! (e não 3. ..., P3R?, por 4. PxP, BxP; 5. P3BD, B2R; 6. P4D, etc); 4. P5R, C3BD!; 5. P4D, D2B! (ameaçado ..., CxPR); 6. C3BR, B5C; e as Pretas conservam bom desenvolvimento.

O Gambito Wing Atrasado 1. P4R, P4BD; 2. C3BR, P3D; 3. P4CD, uma idéia de Keres, é rico em possibilidades de ataque para as Brancas.

Crítica

A Defesa Siciliana leva a uma partida de combate, com luta não só na abertura, mas ainda no meio jogo. É bem indicada para os enxadristas que não se contentam com um empate.

Os objetivos de ambos os lados se apresentam em diferentes alas, resultando, por isso, variantes complicadas e muito animadas.

É uma defesa, que tem sido empregada por grandes campeões do passado e do presente, com resultados satisfatórios.

Modernamente, vem merecendo a preferência dos mestres, sendo até considerada a melhor das defesas irregulares, de que as Pretas dispõem contra 1. P4R.

4. Defesa Alekhine: 1. P4R, C3BR

Linha de jogo hipermoderna, que contraria, violentamente, o princípio fundamental de que se deve sempre manter, na abertura, um Peão central.

Seu fundamento é provocar o avanço prematuro dos Peões centrais brancos, na esperança de que eles se tornem fracos e possam, em vista disso, ser atacados.

A linha principal, que se caracteriza pelos sucessivos movimentos de Peões das Brancas, é a seguinte: 2. P5R, C4D; 3. P4BD, C3C; 4. P4D, P3D; 5. P4B, PxP; 6. PBxP, C3B; 7. B3R, B4B; 8. C3BD, P3R; 9. C3B (diagrama 443).

DIAGRAMA 443
Defesa Alekhine.
Posição após 9. C3B.

Para atacar o centro das Brancas, as Pretas dispõem de duas continuações, à base de ..., P4BD, e ..., P3BR.

A) 9. ..., C5CD; 10. T1B, P4B (as Pretas conseguiram seu objetivo, que era atacar o centro inimigo); 11. B2R, PxP; 12. CxP, B3C; 13. P3TD, C3B; 14. CxC, PxC.

A posição é considerada equilibrada. As Pretas têm fraquezas nos Peões isolados da ala da Dama, enquanto as Brancas têm exposto seu PR.

B) 9. ..., B2R; 10. B2R, O-O; 11. O-O, P3B; 12. C4TR (se 12. PxP, BxP; com igualdade), PxP; 13. CxB, PxC; 14. P5D, C5D!; e as Pretas nada têm a recear.

Variações na linha principal da Defesa Alekhine:

A) 3. P4D (em vez de 3. P4BD), P3D; 4. C3BR, B5C; 5. B2R, P3BD! (e não 5. ..., BxC; por 6. BxB, PxP; 7. PxP, P3R; 8. P4B); 6. O-O, BxC!; 7. BxB, PxP; 8. PxP, P3R; 9. D2R, D2B; 10. P4B, C2R; e as Pretas têm contrajogo no ataque ao PR inimigo.

B) 4. P5B (em vez de P4D), C4D; 5. C3BD, CxC; 6. PDxC, P3D; com igualdade.

C) 5. PxP (em vez de 5. P4B), PRxP; dá às Brancas vantagem no centro e mais liberdade para suas peças, enquanto as Pretas ficam com um Cavalo mal colocado em 3CD. A vantagem das Brancas é, porém, apenas momentânea, pois, continuando as Pretas com ..., CD2D; ..., C3BR; ..., P3BD; e ..., P4D, igualam a partida completamente. No entanto, se as Brancas se opuserem a esse plano com P5R, restarão, então, duas excelentes casas para os Cavalos pretos: as casas 4BD e 4R.

D) 5. C3BR (em vez de 5. P4B), B5C (e não 5. ..., C3B; 6. P6R!); 6. PxP, PRxP; 7. B2R, B2R; 8. C3B, O-O; 9. P3CD,T1R; 10. B3R, e as Brancas têm mínima vantagem, que pouco significa na prática.

Crítica

A Defesa Alekhine vem resistindo a todos os esforços que os analistas têm feito com o intuito de contestar essa linha de jogo, que fere tão profundamente o princípio clássico das aberturas, que manda conservar um Peão no centro do tabuleiro.

É perfeitamente sólida e muitas vezes adotada por laureados mestres do xadrez, como Euwe, Flohr, Reshevsky, Fine, etc.

III – ABERTURAS DO PEÃO DA DAMA

Quem aprendeu bem as aberturas do PR não terá dúvidas em, igualmente, compreender as aberturas do PD, porque estas são um espelho daquelas. As idéias básicas são, em verdade, as mesmas nos dois grupos de aberturas.

Depois de 1. P4D, P4D; o objetivo das Brancas é jogar P4R, a fim de eliminar o PD inimigo e assegurar, assim, a supremacia do centro do tabuleiro.

Após 1. P4D, as Pretas se opõem ao avanço P4R, seja com lances de Peões, como 1. ..., P4D, ou 1. ..., P4BR, ou 1. ..., P4BD, ou por meio de uma peça, com 1. ..., C3BR.

1ª PARTE – Aberturas com 1. P4D, P4D.

A resposta das Pretas está de acordo com as teorias clássicas antigas, que aconselham colocar também um Peão no centro.

As Pretas têm, igualmente, como nas aberturas do PR, dois sistemas fundamentais de luta pelo centro: a defesa do ponto forte e a defesa pelo contra-ataque.

O problema das Pretas, nestas aberturas, é o desenvolvimento do seu BD, enquanto nas aberturas do PR o problema, embora menos crucial, era o desenvolvimento do BR.

Após 1. P4R, P4R, as Brancas somente podem pretender vantagem atacando o PR inimigo; daí seu melhor lance ser 2. C3BR, visando o PR preto indefeso.

Nas aberturas com 1. P4D, P4D, igualmente, as melhores possibilidades das Brancas estão no ataque ao PD adversário. Porém, agora, 2. C3BD não é o melhor lance, pois o PD preto já se encontra defendido pela Dama. O ideal é atacá-lo antes com um Peão; daí 2. P4BD ser essencial do ponto de vista teórico.

Por sua vez, P4R das Brancas deve ser preparado, visto que a casa 4R não tem nenhuma proteção inicial; já nas partidas do PR, o lance P4D tinha o apoio da Dama branca. Resulta, por conseqüência, que as colunas centrais da Dama e do Rei permanecerão fechadas por muito mais tempo. É preciso, pois, preparar a abertura de outra coluna, que é outro dos objetivos de 2. P4BD.

Esta jogada é fundamental na partida que se inicia com 1. P4D, P4D, porque ataca o PD inimigo e permite, após sua troca, a abertura da coluna BD, que é muito importante nestas aberturas.

Após 1. P4D, P4D; 2. P4BD, as Pretas podem defender seu PD seja com 2. ... P3R (Defesa Ortodoxa), seja com 2. ..., P3BD (Defesa Eslava) e, comparando-se estas defesas com 1. P4R, P3R (Defesa Francesa), e 1. P4R, P3BD (Defesa Caro-Kann), vemos que a Ortodoxa, como a Francesa, com ..., P3R, impedem o desenvolvimento do BD, enquanto a Eslava e a Caro-Kann, com ..., P3BD, permitem a saída do BD.

Entretanto, as Brancas podem forçar, muitas vezes, a obstrução do BD preto, com ..., P3R, mesmo nos casos em que o adversário tenha jogado 2. ..., P3BD; e esta vantagem, que o primeiro jogador consegue, é a razão por que as aberturas do PD são mais freqüentes nos modernos torneios de mestres. As Pretas possuem muito mais dificuldades para conseguir desenvolvimento satisfatório nas aberturas do PD do que nas aberturas do PR; daí as possibilidades de ganho das Brancas serem maiores.

Devido aos limites restritos deste livro, não poderemos, infelizmente, desenvolver as considerações teóricas sobre as diversas aberturas do PD, bem como sua crítica, como o fizemos a respeito das do PR (aos principiantes são mais importantes as aberturas do PR).

Daremos, porém, conquanto sinteticamente, as linhas teóricas mais usuais das principais aberturas deste capítulo.

A) Gambito da Dama: 1. P4D, P4D; 2. P4BD

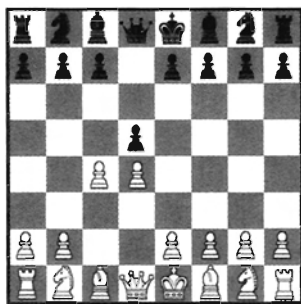



DIAGRAMA 444
Gambito da Dama.
As Brancas ameaçam obter domínio central com 2. PxP.

As Pretas devem tomar precauções imediatas, pois a ameaça branca é 3. PxP, DxP; 4. C3BD, seguido de P4R!, realizando a idéia estratégica fundamental desta abertura.

As Pretas têm quatro recursos defensivos, que dão, no conjunto, nove diferentes continuações.

I – Defesa do Ponto Forte, mantendo um Peão em 4D. São:

1) 2. ..., P3R (Defesa Ortodoxa e defesas afins).
2) 2. ..., P3BD (Defesa Eslava)

II – Liquidando o Centro:

3) 2. ..., PxP (Gambito da Dama Aceito).
4) 2. ..., P4BD.

III – Contra-Ataque:

5) 2. ..., P4R (Contra Gambito Albin).
6) 2. ..., C3BD.
7) 2. ..., B4B.

IV – Permitindo às Brancas construir um forte centro, na esperança de que ele seja vulnerável:

8) 2. ..., C3BR.
9) 2. ..., P3CR.

Em todas estas continuações, as Pretas precisam libertar seu jogo, seja com ..., P4BD (o mais comum), seja com ..., P4R.

A experiência tem demonstrado que são recomendáveis para as Pretas 2. ..., P3R, 2. ..., P3BD e 2. ..., PxP. Todas as demais respostas, não obstante sem crítica teórica, levam as Brancas a um jogo melhor.

1. Defesa Ortodoxa e Defesas Afins: 1. P4D, P4D; 2. P4BD, P3R

O desenvolvimento normal leva à seguinte linha de jogo:

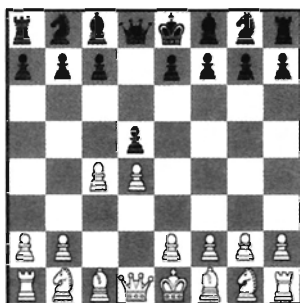



DIAGRAMA 445
Posição após 6. ..., O-O, na Defesa Ortodoxa.

3. C3BD C3BR
4. B5C ...

Ameaçando 5. PxP, PxP; 6. BxC, PxB; enfraquecendo a estrutura de Peões das Pretas.

4. ... CD2D
5. C3B ...

Renovando a ameaça anterior.

5. ... B2R
6. P3R O-O

Vide diagrama 445.

Considerações Gerais:

1 As Brancas têm jogo mais livre, significando que elas devem não só atacar como, também, transformar sua superior mobilidade em permanente vantagem.

2 – Se as Pretas conseguem jogar ..., P4BD, na Defesa Ortodoxa, sem prejuízo imediato, alcançam jogo igual.

3 – Na ausência de alguma superioridade concreta, as Brancas devem procurar evitar que as Pretas libertem seu jogo.

4 – Para assegurar-se de alguma vantagem, as Brancas devem reter o maior número possível de peças.

5 – As Pretas libertam seu jogo pelas trocas.

7. T1B! P3B

Agora 7. ..., P4BD? seria precipitado, por 8. PxPB, PxP; 9. P6B!, C3C; 10. C5C, com superioridade.

8. B3D PxP
9. BxP C4D

Esta jogada tem por finalidade a troca de peças, que, sabemos, beneficia o jogo das Pretas.

10. BxB DxB
11. O-O CxC
12. TxC P4R!

Jogada libertadora da posição preta.

13. PxP CxP
14. CxC DxC
15. P4B ...

Constitui o Ataque Rubinstein da Defesa Ortodoxa.

15. ... D5R!
16. B3C B4B

17. D5T P3CR
18. D4T TD1D

E a posição é de igualdade. A despregadura 9. ..., C4D, permitindo a troca de duas peças, e 12. ..., P4R libertaram o jogo preto completamente.

Variações na Linha Principal:

A) 7. D2B (em vez de 7. T1B!), chamada Variante Argentina, mas que nada consegue contra 7. ..., P4BD!; 8. PBxP, PBxP; 9. CxP, CxP; 10. BxB, DxB; 11. CxC, PxC; 12. B3D, D5C+; 13. D2D, DxD+; 14. RxD, e a pequena vantagem das Brancas não é suficiente para o ganho.

B) 7. B3D (em vez de 7. T1B!) permite 7. ..., PxP; 8. BxP, P4B; e as Pretas desenvolvem seu BD via 2CD, conseguindo igualdade.

C) 7. ..., P3CD (em vez de 7. ..., P3B) é inferior para as Pretas: 8. PxP!, PxP; 9. B3D, B2C; 10. O-O, P4B; 11. D2R, P5B; 12. B1C, P3TD; 13. C5R, P4C; 14. P4B, C5R; 15. BxC, PxB; 16. CxC, DxC; 17. BxB, DxB; 18. P5B! e o PR preto isolado é uma fraqueza séria.

D) 8. ..., P3TR (em vez de 8. ..., PxP) leva a 9. B4T, PxP; 10. BxP, P4CD; 11. B3D, P3TD; 12. O-O!, P4B; 13. P4TD, e os Peões pretos ficam um pouco enfraquecidos.

E) 8. D2B (em vez de 8. B3D). As Brancas querem evitar a perda de um tempo, que ocorre após 8. B3D, PxP; 9. BxP, jogando duas vezes o Bispo.

Após 8. D2B, P3TD; 9. P3TD (se 9. P5B, P4R!), T1R; 10. P3T (esta continuação é conhecida como "a luta por um tempo"), P3T; 11. B4T, PxP; 12. BxP, P4CD; 13. B2T, P4B; 14. PxP, CxP; 15. B 1C, CD2D; e as Pretas conseguiram libertar seu jogo. Nesta continuação é excelente escolha para as Pretas, após 9. P3TD, jogar 9. ..., P4CD!.

F) 11. C4R (em vez de 11. O-O). É o Ataque Alekhine.

Segue-se 11. ..., CR3B; 12. C3C, P4R!; 13. O-O, PxP; 14. C5B, D1D; 15. CRxP, C4R; e as Pretas nada têm a recear.

G) 13. B3C (em vez de 13. PxP) é continuação promissora. Se 13. ..., PxP; então 14. PxP, C3B; 15. T1R, D3D; 16. C5R, com bom jogo para as Brancas.

H) 13. D2B (em vez de 13. PxP) constitui o Ataque Vidmar. São indicadas as respostas 13. ..., PxP ou 13. ..., P5R, as quais, embora adequadas, não estão isentas de dificuldades. Vejamos uma continuação com a primeira, que é a mais usual: 13. ..., PxP; 14. PxP, C3B (aqui, 14. ..., C3C, parece ser o melhor: 15. T1R, D3B; 16. B3C, B4B); 15. T1R, D3D; 16. C5C!. Algumas possibilidades interessantes são as seguintes:

a) 16. ..., DxPD; 17. T3B, P3TR; 18. TxC, PxC; 19. TxP, e as Brancas ganham.

b) 16. ..., P3TR; 17. CxP!, TxC; 18. D6C, D1B; 19. T3B!, C4D; 20. TxT, DxT; 21. T8R+, D1B; 22. TxD+, RxT; 23. BxC, PxB; 24. D6D+, ganhando.

c) 16. ..., B5C; 17. T(3B)3R!, B4T; 18. T6R!!, D5B (se 18. ..., PxT; segue 19. TxP, DxT; 20. CxD, ganhando); 19. TxC, DxC; 20. T5B, B3C; 21. TxD, BxD; 22. P5D!, e a posição das Brancas é superior.

Variante das Trocas

As Brancas podem realizar a troca de Peões PBxPD entre o terceiro lance e o nono. Mais freqüentemente ocorre depois de 1. P4D, P4D; 2. P4BD, P3R; 3. C3BD, C3BR; 4. B5C, B2R; 5. P3R, P3B; 6. B3D, CD2D; 7. PxP (vide diagrama 446).

DIAGRAMA 446
Posição após 7. PxP na Variante das Trocas.

Apesar do caráter simplificador esta variante concede, muitas vezes, jogo promissor às Brancas, que têm suas melhores possibilidades no "Ataque da Minoria" e no melhor final. Por outro lado, as possibilidades das Pretas residem num precoce ..., C5R; seguido, se possível, de contra-ataque.

Após 7. PxP as Pretas podem retomar o Peão de três modos, isto é, com a PR, o PB ou com o CR. Vejamos um exemplo de cada.

A) 7. ..., PRxP; 8. D2B, O-O; 9. CR2R (melhor do que 9. C3BR), T1R; 10. P3TR, C5R (superior a 10. ..., C1B); 11. BxB,

DxB; 12. BxC, PxB; 13. P4CR, C3B; 14. C3C, P3TR; 15. O-O-O. O jogo das Brancas é ligeiramente superior, mas as Pretas, graças às trocas, aliviaram consideravelmente sua posição.

B) 7. ..., PBxP; 8. C3B, O-O; 9. O-O, P3TD; 10.T1B, P4C; 11. C5R, B2C; 12. P4B, P3T; 13. B4T, CxC; 14. PBxC, C5R; 15. BxB, DxB; 16. BxC, PxB; e o final é favorável às Brancas, pois nesta posição o Cavalo é superior ao Bispo. Trata se do caso do mau Bispo, restringido pelos seus próprios Peões, colocados que estão em casas da mesma cor do Bispo.

As Pretas têm fraquezas nas casas negras.

C) 7. ..., CxP; 8. BxB, DxB; 9. CxC, atingindo uma das variantes anteriores. Porém, se 8. ..., CxB; 9. C3B, O-O; 10. O-O, P4BD; 11. D2B, P3TR; 12. TR1D; as Brancas conseguem melhor centro e superior desenvolvimento.

Ataque da Minoria

A Variante das Trocas possibilita às Brancas uma manobra interessante, denominada "Ataque da Minoria", e que se realiza após: 1. P4D, P4D; 2. P4BD, P3R; 3. C3BD, C3BR; 4. B5C, P3B; 5. P3R, CD2D; 6. PxP, PRxP; 7. B3D, B2R; 8. C3B (também 8. CR2R é bom lance), O-O; 9. D2B, T1R; 10. O-O (ou 10. B4BR), C1B; 11.TD1C.

DIAGRAMA 447
Posição após 12. P4CD.
As Brancas realizam o "Ataque da Minoria".

Este lance indica as intenções das Brancas: avanço da minoria dos Peões brancos da ala da Dama.

O objetivo deste ataque é enfraquecer a estrutura dos Peões pretos, criando pontos débeis no campo inimigo. A melhor tática, para as Pretas, contra a operação citada, é uma ação imediata no centro (..., C5R) e na ala do Rei, mediante o avanço dos Peões PBR e PCR.

Vejamos uma continuação após 11. ..., C3C; 12. P4CD (diagrama 447), B3D; 13. P5C (se as Pretas jogassem 12. ..., P3TD, o lance preparatório de P5C seria P4TD), B2D; 14. PxP,

BxP (o PD preto isolado constitui já uma fraqueza); 15. D3C, B2R (para defender o PD com a Dama); 16. BxC3B!, BxB; 17. B5C!, D3D; 18.TR1B, P4TR; 19. C2R, P5T; 20. BxB, PxB; 21. D4T, C2R; 22. T7C!, P4T; 23. P3TR. As Brancas neutralizaram o ataque do inimigo e podem, em seguida, explorar as fraquezas da ala da Dama das Pretas (Smyslov x Keres, Moscou, 1948).

Melhoramentos para as Pretas

Em nenhuma das defesas clássicas da Defesa Ortodoxa conseguem as Pretas jogo inteiramente satisfatório. Isto não quer dizer, porém, que elas devam perder forçosamente a partida. Submeter-se-ão, quase sempre, a uma posição restringida e jogarão com a máxima cautela e exatidão, para que não conheçam, de pronto, a derrota.

As dificuldades das Pretas são devidas a dois fatores importantes:

1 - A força da pregadura do BD branco sobre o CR preto.

2 - A falta do desenvolvimento do BD preto.

Por esse motivo, muitas das defesas das Pretas, na Ortodoxa, visam de perto esses dois fatores, quer anulando a pregadura do CR, pelo deslocamento prematuro da Dama preta, quer removendo o CR, ou ainda, movimentando precocemente o BD.

Vejamos algumas dessas defesas.

Defesa Cambridge Springs

1. P4D, P4D; 2. P4BD, P3R; 3. C3BD, C3BR; 4. B5C, CD2D; 5. P3R, P3B; 6.C3B, D4T. Com 6. ..., D4T (diagrama 448), as Pretas não somente anulam a pregadura de seu CR, como ameaçam ..., C5R; fazendo pressão sobre o CD branco.

DIAGRAMA 448
Defesa Cambridge Springs.

As Brancas não podem desenvolver-se normalmente com:

a) 7. B2R?, C5R; 8. T1B, PxP; ganhando as Pretas um Peão.

b) 7. B3D?, C5R; 8. O-O?, CxB; 9. CxC, PxP; ganhando as Pretas uma peça.

As melhores continuações para as Brancas seriam 7. C2D e 7. PxP.

A) 7. C2D, B5C (se 7. ..., C5R; 8. CRxC, PxC; 9. B4T, e a posição preta é inferior); 8. D2B, PxP; 9. BxC, CxB; 10. CxP, D2B; 11. P3TD, B2R; 12. P3CR, O-O; 13. B2C, B2D; 14. P4CD, P3CD; e as Pretas realizam logo ..., P4BD, conseguindo igualdade.

B) 7. PxP. Considerado o melhor, cuja idéia é enfraquecer o centro inimigo. A retomada com qualquer dos Peões transpõe a posição para uma das linhas da Variante das Trocas, em que a saída precoce da Dama preta não tem significação. Logo, 7. ..., CxP, é eventualmente forçado.

Após 7. PxP, CxP; 8. D3C!, B5C; 9. T1B, P4R! (sacrificando um Peão pelo rápido desenvolvimento); 10. B4BD! (recusando o Peão), O-O; 11. O-O, e as Brancas têm pequena vantagem posicional.

Um dos inconvenientes da Cambridge Springs é que as Brancas podem evitá-la. Após 1. P4D, P4D; 2. P4BD, P3R; 3. C3BD, C3BR; 4. B5C, CD2D; 5. C3B, P3B; as Brancas podem jogar 6. PxP, ou 6. P3TD, ou 6. P4R!, com a idéia de liquidar o centro inimigo, conseguir um bom desenvolvimento e um forte ataque. Exemplo: 6. P4R!, PxPR; 7. CxP, B2R (se 7. ..., D3C; 8. B3D! dá às Brancas perigoso ataque à custa de um Peão); 8. C3B, O-O; 9. D2B, P4R; 10. O-O-O, e as Brancas têm boas perspectivas.

Variante Manhattan

1. P4D, P4D; 2. P4BD, P3R; 3. C3BD, C3BR; 4. B5C, CD2D; 5. C3B, B5C.

A idéia é um contra-ataque com ..., P4BD e ..., C5R; mas as Brancas com 6. PxP, PxP; 7. P3R, P4B; 8. B3D, D4T; 9. D2B, P5B; 10. B5B, O-O; 11. O-O, T1R; 12. P3TD conseguem vantagem, porque a estrutura de seus Peões é mais sólida.

Defesa Lasker

1. P4D, P4D; 2. P4BD, P3R; 3. C3BD, C3BR; 4. B5C, B2R; 5. P3R, O-O; 6. C3B, P3TR; 7. B4T, C5R (diagrama 449).

A idéia básica é a despregadura com 7. ..., C5R; que liberta o jogo das Pretas pelas trocas.

DIAGRAMA 449
Defesa Lasker.

Após 8. BxB, DxB, as Brancas dispõem das continuações 9. PxP e 9. D2B.

A) 9. PxP, CxC; 10. PxC, PxP; 11. D3C, D3D (ou 11. ...,T1D); 12. P4B, PxP; 13. BxP, C3B!; com igualdade.

As Brancas dispõem de um forte centro, mas as trocas de peças aliviaram as Pretas, tornando a vantagem central inimiga difícil de ser aproveitada..

B) 9. D2B, C3BR!; 10. B3D, PxP; 11. BxP, P4B!; 12. O-O, C3B; 13. TR1D, B2D; com igualdade.

A Defesa Lasker é, em verdade, uma das melhores defesas à disposição das Pretas para obter igualdade.

Defesa Tarrasch

1. P4D, P4D; 2. P4BD, P3R; 3. C3BR, P4BD.

A idéia da defesa é conseguir livre desenvolvimento para as peças pretas e compensações pelo Peão isolado, que dela resulta. Mas as vantagens que as Brancas obtêm são muitas em razão da Variante Rubinstein, que é a linha de jogo mais forte contra essa defesa e que se inicia com 4. PBxP, PRxP; 5. C3B, C3BD; 6. P3CR!, C3B; 7. B2C, B2R; 8. O-O, O-O; 9. PxP! (diagrama 450), BxP; 10. C4TD!, B2R; 11. B3R, C5R; 12. C4D!.

DIAGRAMA 450
Variante Rubinstein da Defesa Tarrasch.
As Brancas têm vantagem.
Posição após 9. PxP!.

As Brancas possuem o controle absoluto da casa 4D, o controle temporário de 5BD, o domínio da coluna BD, assim como as melhores possibilidades no final, graças, ainda, às fraquezas pretas do PD isolado e do mau BD. O jogo das Pretas é muito difícil.

Algumas variações interessantes, na linha principal, são:

A) 4. ..., PBxP (em vez de 4. ..., PRxP).

É o Gambito Von Hennig Schara, que é refutado por 5. D4T+!, B2D; 6. DxPD, PxP; 7. DxPD, C3BR; 8. D3C etc.

B) 6. ..., P5B (em vez de 6. ..., C3B).

É a Variante Folkestone, que evita o PD isolado, mas deixa de agir sobre o centro branco. A reação das Brancas se inicia com 7. P4R!, PxP; 8. C5CR, DxP; 9. B4B!, P3TR; 10. CRxPR, DxD+; 11. TxD, B3R; 12. C5CD, e as Pretas ficam em dificuldades.

C) 7. ..., B5C (em vez de 7. ..., B2R) visa enfraquecer o centro branco mas, após 8. C5R!, PxP; 9. CxB, PxC; 10. CxC+, DxC; 11. PxP, DxP+; 12. B2D, D3B; 13. O-O, T1D; 14. D3C!, as Pretas têm jogo inferior.

D) 9. ..., P5D (em vez de 9. ... BxP) sacrifica um Peão pelo ataque. Porém, com 10. C4TD, B4B; 11. B4B!, C5R; 12. P4CD!, CxPCD (ou 12. ..., B3B; 13. P5C, C2R; 14. B5R); 13. CxP, B3C; 14. T1C!, P4TD; 15. P3TD, C3BD; 16. CxC, PxC; 17. T7C, com jogo ganho para as Brancas.

Variações no Gambito da Dama

A) 1. P4D, P4D; 2. P4BD, P3R; 3. C3BD, C3BR; 4. C3B, P4BD. Constitui a Defesa Semi-Tarrasch 5. PBxP, CxP! (se 5. ..., PRxP; 6. P3CR transpõe para a Variante Rubinstein da Defesa Tarrasch); 6. P4R!, CxC; 7. PxC, PxP; 8. PxP, B5C+; 9. B2D, BxB+; 10. DxB, O-O. As Brancas têm o melhor centro e possibilidades de ataque na ala do Rei. As Pretas, por causa de sua maioria de Peões na ala da Dama, têm o melhor final.

Uma continuação possível seria: 11. B4B, C3B; 12. O-O, P3CD; 13. TR1D, B2C; 14. D4B, T1B; 15. P5D, PxP; 16. BxP, D2R; 17. C5C!, C4R!; 18. BxB, C3C; com possibilidades iguais.

B) 1. P4D, P4D; 2. P4BD, P3R; 3. C3BD, C3BR; 4. C3B, B5C (Variante Ragosin); 5. D4T+, C3B; 6. P3R, O-O; 7. B2D, P3TD!; 8. D2B, PxP; 9. BxP, B3D!; 10. P3TD, P4R!; e as Pretas têm contrajogo.

C) 1. P4D, P4D; 2. P4BD, P4BD. Com a idéia de liquidar o centro branco, mas é refutado por 3. PBxP, DxP; 4. C3BR, PxP; 5. C3B, D4TD; 6. CxP, C3BR; 7. C3C, D2B; 8. P3C e as Brancas têm vantagem no desenvolvimento.

D) 1. P4D, P4D; 2. P4BD, C3BD (Defesa Tchigorin). Visa contra-ataque imediato. Mas com 3. C3BR, B5C; 4. D4T!, BxC;

5. PRxB, P3R; 6. C3B, B5C; 7. P3TD, BxC+; 8. PxB, as Brancas têm vantagem, pois conservam o par de Bispos.

O grande mestre russo do passado, Tchigorin, estava convencido de que o Cavalo era sempre superior ao Bispo; daí sua idéia, nesta defesa, de procurar permanecer com o par de Cavalos e eliminar o do adversário. Hoje, sabemos, que é o contrário: o par de Bispos constitui uma vantagem apreciável, principalmente nas partidas abertas.

E) 1. P4D, P4D; 2. P4BD, C3BR (abandonando o centro); mas com 3. PxP, CxP; 4. C3BR! (e não 4. P4R?, C3BR; 5. B3D, P4R!; 6. PxP, C5C, e as Pretas recuperam o Peão com bom jogo), B4B; 5. P3R, C3BD; 6. CD2D, C3C; 7. P4R, B5C; 8. P5D, e o jogo das Brancas é superior.

F) 1. P4D, P4D; 2. P4BD, B4B; pretende resolver o eterno problema do desenvolvimento do BD, mas falha porque enfraquece a ala da Dama.

Após 3. C3BR, P3R; 4. D3C, C3BD; 5. P5B!, T1C; 6. B4B, as Brancas mantêm superioridade, com ataque na ala da Dama à base do avanço de seus Peões nessa ala.

G) 1. P4D, P4D; 2. P4BD, P3R; 3. C3BR, C3BR; 4. B5C, P3TR (Variante Duras). Dá às Brancas controle do centro, retendo as Pretas o par de Bispos. Com jogo enérgico, porém, as Brancas alcançam jogo superior: 5. BxC, DxB; 6. D3C, P3B; 7. CD2D, C2D; 8. P4R, PxPR; 9. CxP, D5B; 10. B3D, P4R; 11. O-O, B2R; 12. TR1R, e o jogo das Pretas é difícil.

2. Defesa Eslava: 1. P4D, P4D; 2. P4BD, P3BD

Já sabemos que os fatores, que permitem às Brancas exercer pressão no Gambito da Dama, são a falta de desenvolvimento do BD preto e a incômoda pregadura que o BR branco realiza sobre o CR inimigo.

A Defesa Eslava é uma das melhores defesas que procuram evitar esses inconvenientes, constituindo seu principal objetivo o desenvolvimento do BD preto.

Em seu terceiro lance, as Brancas dispõem de quatro diferentes linhas de jogo a sua disposição 3. PxP, 3. C3BR, 3. C3BD e 3. P3R.

A) **3. PxP** (Variante das Trocas). Apesar do caráter simplificador, já foi considerada a refutação da Defesa Eslava. As Pretas devem jogar com cuidado. Após 3. ..., PxP; 4. C3BR, C3BR; 5. C3B, C3B; 6. B4B, B4B (o melhor é 6. ..., P3R); 7. P3R, P3TD (essencial para evitar 8. B5CD); 8. C5R!, T1B; 9. P4CR!, e as Brancas exercem forte pressão na partida.

B) **3. C3BR**. É a linha mais importante da Eslava. Após 3. ..., C3B; 4. C3B, se as Pretas quiserem desenvolver seu BD deverão antes jogar 4. ..., PxP; pois à 4. ..., B4B, as Brancas continuariam com 5. PxP, PxP; 6. D3C, D3C; 7. CxP, CxC; 8. DxC, P3R; 9. D3C, e as Pretas não teriam compensação pelo Peão a menos.

Mas, com 4. ..., PxP, as Pretas cedem o centro. É o tributo que pagam pelo desenvolvimento de seu BD.

A linha principal é, pois:

3. C3BR C3B
4. C3B PxP
5. P4TD ...

Prevenindo ..., P4CD

5. ... B4B
6. P3R P3R
7. BxP B5CD!

Impedindo P4R das Brancas (diagrama 451).

DIAGRAMA 451
Posição após 7. ..., B5CD! na Defesa Eslava.

8. O-O O-O
9. D2R B5C
10. T1D CD2D
11. P3T B4TR
12. P4R D2R
13. P5R C4D
14. C4R P3TR!

Com igualdade. As Pretas rompem a cadeia de Peões brancos com ..., P3B.

Variações na linha principal:

a) 4. ..., P3R (em vez de 4. ..., PxP) conduz a 5. P3R, CD2D; 6. B3D, PxP, a famosa Variante Merano, uma das linhas mais analisadas e discutidas da Defesa Eslava. 7. BxPB, P4CD; 8. B3D,

P3TD; 9. P4R!, início de uma série de complicações, que geralmente terminam em favor das Brancas.

Um exemplo é: 9. ..., P4B; 10. P5R, PxP; 11. CxPC!, CxP!; 12.CxC, PxC; 13. D3B, B5C+; 14.R2R, T1CD; 15. D3C!, D3D!; 16. C3B!, DxD; 17. PTxD; e as Brancas têm melhor jogo.

b) 4. ..., P3R (em vez de 4. ..., PxP); 5. P3R, C5R (Variante Stonewall); 6. B3D, P4BR; 7. C5R! (contra um "stonewall" – muro de pedra - o melhor é outro "stonewall"), D5T!; 8. O-O, B3D; 9. P4B, O-O; conduz a um jogo complicado em que as Brancas conseguem ligeira vantagem.

c) 5. P3R (em vez de 5. P4TD), permitindo a defesa do PB. Após 5. ..., P4CD; 6. P4TD, P5C; 7. C2T, P3R; 8. BxP, CD2D; 9. O-O, B2C; 10. D2R, P4B; 11.T1D, D3C (o melhor é 11. ..., PxP); 12. P4R!, PxP; 13. CxPD, B4B; 14. C3C, e as Brancas têm ligeira vantagem.

d) 6. C5R (em vez de 6. P3R). É o Ataque Krause, que visa retomar o Peão com o Cavalo e preparar controle do centro com P3B e P4R, ou com o "fianchetto" do BR.

A linha principal é a seguinte: 6. C5R, P3R (aqui 6. ..., CD2D é inferior); 7. P3B, B5CD; 8. CxP5B! (se 8. P4R, BxP; 9. PxB, CxP; 10. D3B, DxP!; com contrajogo para as Pretas), O-O; 9. B5C, P4B!; 10. PxP, DxD+; 11. RxD, BxP; 12. P4R, B3C; com igualdade.

e) 9. ..., C5R (em vez de 9. ..., B5C). Segue-se 10. B3D! (uma idéia de Euwe, sacrificando um Peão para restringir o jogo preto), BxC; 11. PxB, CxPBD; 12. D2B, BxB; 13. DxB, C4D; 14. B3T, T1R; 15. TD1C, P3CD; 16. TR1B, C3B!; com possibilidades para ambos os lados.

C) **3. C3BD**. Tem a finalidade de criar pressão sobre o centro. As Pretas não podem jogar 3. ..., B4B?; por 4. PxP, PxP; 5. D3C, e as Brancas ganham um Peão.

Após 3. C3BD, C3B; 4. P3R, B4B; 5. PxP, PxP; 6. D3C!, B1B! (virtualmente forçado); 7. C3B, seguido de C5R e P4BR dão às Brancas um bom jogo.

Contra 3. C3BD, as Pretas dispõem de duas continuações interessantes, à base de 3. ..., PxP e 3. ..., P4R.

a) 3. ..., PxP; 4. P4R! (Ataque Alekhine), P4R!; 5. C3B, PxP; 6. CxP (ou 6. BxP!?, PxC; 7. BxP+, R2R; 8. D3C, C3B; 9. B3R,

D4T; 10. O-O-O, D4CD!), B4BD; 7. B3R, C3B; 8. CxP!, DxD+; 9. TxD, CxC; 10. BxB, e as Brancas têm bom jogo.
b) 3. ..., P4R (Contragambito Winawer); 4. PxPR, P5D; 5. C4R, D4T+; 6. C2D, C2D; 7. C3B, CxP; 8. CxP, CxP; 9. C3C, D5T; 10. CxC, DxC; 11. P3R, B5C+; 12. B2D, BxB+; 13. DxB, com igualdade.

D) **3. P3R** transpõe para uma das linhas já estudadas. O melhor para as Pretas é 3. ..., B4B; 4. C3B, P3R; etc.
Se 3. ..., C3B?; então 4. C3BD, e as Pretas devem jogar o inferior 4. ..., P3R, fechando o desenvolvimento do BD preto, pois, se 4. ..., B4B, então 5. PxP, PxP; 6. D3C! já estudado e que dá vantagem às Brancas.

3. Contragambito Albin: 1. P4D, P4D; 2. P4BD, P4R

As Pretas sacrificam um Peão a fim de conseguir liberdade para suas peças e um poderoso Peão central. As Brancas conseguem vantagem posicional devolvendo o Peão em momento apropriado.

A continuação, que celebrizou esta linha de jogo, é 3. PDxP, P5D; 4. P3R??, B5C+; 5. B2D, PxP!; 6. BxB, PxP+; 7. R2R, PxC=C+, e as Pretas ganham.

A linha de jogo favorável às Brancas baseia-se no desenvolvimento do BR por "fianchetto": 3. PDxP, P5D; 4. C3BR, C3BD (ou 4. ..., P4BD; 5. P3R!); 5. CD2D, B3R; 6. P3CR, B4BD; 7. B2C, CR2R; 8. O-O, P4TD; 9. P3C, O-O; 10. B2C, C3C; 11. C4R, B2T; 12. P5B, e as Brancas têm vantagem.

As Pretas podem recuperar o Peão com 6. ..., D2D (em vez de ..., B4BD); mas permitindo às Brancas pressão na ala da Dama: 6. ..., D2D; 7. P3TD, CR2R; 8. D4T, C3C; 9. B2C, B2R; 10. O-O, O-O; 11. P4CD, etc.

4. Gambito da Dama Aceito: 1. P4D, P4D; 2. P4BD, PxP

A idéia das Pretas é obter jogo livre para suas peças, mesmo cedendo o centro, embora temporariamente. A ambição das Brancas situa-se em P4R, seguido de ataque na ala do Rei.

A linha principal é a seguinte:

3. C3BR ...

Se 3. P3R, as Pretas com 3. ..., P4R! obtém igualdade.

3. ... C3BR

As Pretas não devem pretender conservar o Peão com 3. ..., P4CD?; por 4. P4TD, P3BD; 5. P3R, B2C; 6. PxP, PxP; 7. P3CD, e as Brancas têm melhor partida.

DIAGRAMA 452
Posição após 6. ..., P3TD, no Gambito da Dama Aceito.

4. P3R P3R
5. BxP P4B
6. O-O P3TD

Vide diagrama 452.

7. D2R C3B
8. C3B! P4CD
9. B3C P5B
10. B2B C5CD
11. B1C ...

As Brancas evitam a troca de peças e ameaçam P4R, com poderoso centro.

Variações no linha principal:

A) 3. ..., P4BD (em vez de 3. ..., C3BR), embora não sendo muito freqüente, conduz à igualdade: 4. P5D, P3R; 5. P4R, PxP; 6. PxP, C3BR; 7. BxP, B3D; 8. O-O, O-O; 9. B5CR, B5C; 10. C3B, CD2D; 11. C4R, B4R, com igualdade.

B) 4. D4T+ (em vez de 4. P3R) constitui a Variante Bogoljubow. Para evitar ou diminuir a força de ..., P4BD, que sempre liberta o jogo das Pretas, as Brancas experimentam esta interessante alternativa.

A melhor linha para o segundo jogador é: 4. D4T+, D2D; 5. DxPB, D3B; 6. C3T! (ou 6. P3R, B3R!), DxD; 7. CxD, P3R; 8. P3TD, P4B; 9. B4B, C3B; 10. PxP, BxP; 11. P4CD, B2R; 12. P5C, C1CD; 13. C6D+, BxC!; 14. BxB, C5R; 15. B7B, P3TD, e as Brancas têm ligeira vantagem.

C) 7. ..., P4CD (em vez de 7. ..., C3B); 8. B3C, B2C; 9. T1D, CD2D!; 10. P4TD, P5C; 11. CD2D, D2B; 12. C4B, B2R. As Brancas têm ligeira pressão na ala da Dama, mas o jogo das Pretas é sólido e está bem desenvolvido.

D) 8.T1D (em vez de 8. C3B!). É inferior, pois permite a troca de peças: 8. ..., P4CD; 9. B3C, P5B; 10. B2B, C5CD!; 11. C3B, CxB; 12. DxC, B2C; 13. P5D!, D2B!; 14. P4R, P4R; com igualdade.

E) 9. ..., PxP (em vez de 9. ..., P5B); 10.T1D, B2R; 11. PxP, O-O; 12. P5D!, e as Brancas têm jogo superior.

F) 9. ..., B2R (em vez de 9. ..., P5B); 10. PxP!, BxP; 11. P4R, P5C; 12. P5R!, e o jogo das Brancas é bem superior.

B. Aberturas com 1. P4D, P4D, em que as Brancas não jogam o Gambito da Dama

Após 1. P4D, P4D, a continuação mais forte para as Brancas, já o sabemos, é 2. P4BD. Nas aberturas em que as Brancas omitem esta jogada, as Pretas têm mais facilidade em igualar a partida.

A conduta das Pretas é jogar cedo ..., P4BD, lance que, sendo possível, é sempre bom, seguido de rápido desenvolvimento e preparação de ..., P4R.

1. Sistema Colle: 1. P4D, P4D; 2. C3BR, C3BR; 3. P3R, P4B; 4. P3B

O sistema Colle (diagrama 453) é uma das linhas mais promissoras nas aberturas, em que o primeiro jogador não utiliza o gambito.

DIAGRAMA 453
Sistema Colle.

Vejamos algumas continuações, partindo da posição do diagrama 453.

A) 4. ..., P3R; 5. CD2D, C3B; 6. B3D, B3D; 7. O-O, O-O; 8. PxP!, BxP; 9. P4R, P4R; 10. PxP, DxP; 11. D2R, B5CR; 12. C4R, e as Brancas estão melhores, graças ao desenvolvimento superior e às possibilidades de ataque na ala do Rei.

B) 4. ..., P3R; 5. CD2D, CD2D; 6. B3D, B3D; 7. O-O, O-O; 8.T1R, D2B; 9. P4R, PBxP; 10. PBxP, PxP; 11. CxP, CxC; 12.TxC, T1R; 13. T4T!, com excelentes possibilidades de ataque.

C) 4. ..., CD2D; 5. CD2D, D2B (a idéia é jogar ..., P4R); 6. D4T!, P3CR; 7. P4B!, B2C; 8. PBxP, CxP; 9. P4R, C3C; 10. D2B, e as Brancas têm as melhores possibilidades.

D) 4. ..., P3CR!. É a melhor resposta das Pretas, que dá completa igualdade. Após 5. CD2D, CD2D; 6. B3D, B2C; 7. O-O, O-O; 8. P4CD! é o único meio das Brancas igualarem.

Se 8. P4R, segue 8. ..., PDxP; 9. CxP, PxP; 10. CxP, C4R; 11. CxC+, BxC; 12. B2R, B2D; e as Pretas estão melhores. Com 8. P4CD! as Brancas abandonam a idéia de ruptura no centro e dirigem sua ação para a ala da Dama.

As Pretas devem, o mais cedo possível, alojar um Cavalo em 5BD. Exemplo: 8. P4CD!, PxPC; 9. PxP, C1R; 10. B2C, C3D; 11. D3C, C3C; 12. P4TD, B4B!; 13. BxB, PxB; 14. P5C, CD5B, com igualdade.

Esta excelente linha de jogo, que se inicia com 4. ..., P3CR!, é a razão por que o Sistema Colle é raramente visto no xadrez entre mestres.

As Pretas desenvolvendo cedo seu BD podem conseguir, também, igualdade fácil, desde que as Brancas tentem jogar o Sistema Colle: 1. P4D, P4D; 2. C3BR, C3BR; 3. P3R, B4B (3. ..., B5C, também é bom); 4. B3D, P3R; 5. BxB, PxB; 6. D3D, D1B; 7. P3CD, C3T; 8. O-O, B2R; 9. P4B, O-O; 10. C3B, P3B; 11. B2C, C5R; e as Pretas têm partida fácil.

2. Variante Stonewall

Aqui também as Brancas omitem 2. P4BD, com a idéia de formar um centro com Peões em 3BD, 4D, 3R e 4BR; colocar um Cavalo em 5R, desenvolver as peças menores e iniciar assalto na ala do Rei.

Exemplo: 1. P4D, P4D; 2. P3R, C3BR; 3. B3D, P4B; 4, P3BD, C3B; 5. P4BR, P3R; 6. C3B, B3D; 7. O-O, O-O; 8. C5R, D2B; 9. C2D, T1R; 10. P4CR, com forte ataque.

Porém as Pretas possuem linha de defesa, à base do desenvolvimento precoce de seu BD, que é suficiente para conseguir igualdade: 1. P4D, P4D; 2. P3R, C3BR; 3. B3D, P4B; 4. P3BD, C3B; 5. P4BR, B5C!; 6. C3B, P3R; 7. CD2D, B3D; 8. P3TR, B4T; 9. P3CD, PxP; 10. PBxP, T1BD; e as Pretas não têm mais preocupações.

2ª PARTE - Defesas em que as Pretas não jogam 1. ..., P4D

As defesas das Pretas em que elas não jogam 1. ..., P4D, em resposta a 1. P4D, são as de mais difícil compreensão.

Desde que a idéia das Brancas, nas aberturas do PD, seja continuar com P4R, com o intuito de conseguir o melhor Peão central, estas defesas, em que falta 1. ..., P4D, devem compreender respostas que impeçam diretamente o avanço do PR branco, ou então, permitindo esse avanço, devam tomar precauções para neutralizar seus efeitos. Em muitas aberturas hipermodernas, as Pretas autorizam e mesmo encorajam o avanço dos Peões brancos no centro, na esperança de que eles se tornem fracos e possam ser atacados. Essas idéias já foram vistas nas aberturas do PR, no estudo da Defesa Alekhine (1. P4R, C3BR).

Outra argumentação a favor dessas defesas, que permitem o avanço dos Peões centrais, é a seguinte: desde que a força de um Peão central está na ação restritiva que exerce sobre o jogo inimigo, esse Peão deixará de ter valor, uma vez que o adversário consiga jogo livre para suas peças. É o que as Pretas almejam com essas defesas.

As respostas pretas de maior valor teórico são: 1. ..., C3BR (Defesa Indiana), 1. ..., P4BD (Contra Gambito Benoni) e 1. ..., P4BR (Defesa Holandesa).

A) Defesas Indianas 1. P4D, C3BR

Todas as defesas pretas, que principiam com essa jogada, pertencem ao grupo das Defesas Indianas.

O lance 1. ..., C3BR não só desenvolve uma peça, senão também previne o avanço do PR inimigo.

Dois fatores são comuns a todas essas defesas:

1 – A realização ou não do lance P4R das Brancas.

2 – Se as Pretas permitem P4R, elas deverão assegurar-se de alguma compensação, seja

a) com um ataque de suas peças ao centro de Peões brancos;
b) com uma ruptura à base de ..., P4BR;
c) com uma solidificação de sua estrutura de Peões, tornando

sem significação o controle de mais terreno, que as Brancas possuem.

1. Defesa Nimzowitch: 1. P4D, C3BR; 2. P4BD, P3R; 3. C3BD, B5C

DIAGRAMA 454
Posição após 3. ..., B5C.
Defesa Nimzowitch.

Esta defesa é uma linha de combate; não somente evita P4R, como possibilita chances de contrajogo (diagrama 454).

As Brancas dispõem de cinco continuações: 4. D2B, 4. D3C, 4. P3TD, 4. P3R e 4. C3B. As melhores são 4. D2B e 4. P3R.

A) **4. D2B** – Variante Capablanca. A idéia é defender o CD e, caso as Pretas joguem ..., BxC+, retomar a peça com a Dama, para não enfraquecer os Peões da ala da Dama, o que sucederia após ..., BxC; PxB. As Brancas, com 4. D2B, aspiram, ainda, a conservar o par de Bispos.

As Pretas possuem duas continuações distintas, à base de 4. ..., P4D, e 4. ..., C3B.

a) 4. ..., P4D. As Pretas procuram a igualdade pelas trocas. Após 5. PxP, DxP; 6. P3R, P4B; 7. P3TD, BxC+!; 8. PxB, O-O; 9. C3B, PxP!; 10. PBxP, P3CD; 11. B4B, D3D, há igualdade.

Esta continuação ilustra bem o princípio de que um forte Peão central não tem utilidade se o adversário se encontra satisfatoriamente desenvolvido.

Uma outra linha se inicia com 6. C3B (em vez de 6. P3R), P4B; 7. B2D, BxC; 8. BxB, PxP; 9. CxP, P4R; 10. C3B, C3B; 11. T1D, D4B. As Brancas conservam os dois Bispos, mas as Pretas não têm dificuldades.

b) 4. ..., C3B (Variante Zurique ou Milner Barry). O objetivo da variante é jogar ..., P4R, e construir um ataque na ala do Rei.

As Brancas, por seu lado, conservam o par de Bispos e possibilidades de ataque na ala da Dama.

A linha principal desta variante é: 5. C3B, P3D; 6. P3TD, BxC+; 7. DxB, O-O; 8. P4CD,T1R!; 9. P3R, P4R; 10. PxP, PxP; 11. B2R, com igualdade.

B) **4. D3C** – Intimamente ligada à variante anterior. As Pretas dispõem de duas principais linhas defensivas: 4. ..., C3B, e 4. ..., P4B. Vejamos dois exemplos:

a) 4. ..., C3B (a melhor); 5. C3B, P4TD!; 6. P3TD, P5T (as Pretas entram na Variante Zurique com um tempo a mais); 7. D2B, BxC+; 8. DxB etc.

b) 4. ..., P4B; 5. PxP, C3B; 6. C3B, C5R; 7. B2D, CxP5B (ou 7. ..., CxB; 8. CxC, P4B; 9. P3R, BxP; 10. B2R, O-O; 11. O-O-O, P3CD; 12. C3B com possibilidades de ataque na ala do Rei); 8. D2B, P4B; 9. P3CR!, O-O; 10. B2C, P3D; 11. T1D, P4R; 12. P3TD, BxC; 13. BxB, e as Brancas têm superioridade, pois conservam os dois Bispos, e o PD preto é uma fraqueza.

Contra 4. D3C, a melhor resposta das Pretas é 4. .... C3B.

C) **4. P3TD** - Variante Saemisch. Enfraquece a estrutura dos Peões da ala da Dama, em troca de um forte centro e um ataque na ala do Rei. As Pretas, porém, têm boas possibilidades defensivas.

Após 4. ..., BxC+; 5. PxB, as Pretas dispõem de duas continuações distintas, à base de ..., P4B, e ..., P3D. Vejamos as duas continuações:

a) 5. ..., P4B; 6. P3B, P4D!; 7. P3R, O-O; 8. PBxP (necessário pela ameaça 8. ..., D2B em resposta a 8. B3D), CxP!; 9. B2D, C3BD; 10. B3D, PxP; 11. PBxP, P4R!; 12. PxP, CDxP; 13. B4R, C5BD. As Pretas desmantelaram o centro branco e têm, agora, boa partida.

b) 5. ..., P3D (a idéia é um ataque ao PBD inimigo); 6. P3B, P4B; 7. P4R, C3B; 8. B3R, P3CD; 9. B3D, P4R; 10. C2R, C4TD (ameaçando ..., B3T); 11. O-O, B3T; 12. C3C, D2D, e, logo mais, as Brancas perdem um peão.

D) **4. P3R** – Variante Rubinstein. Intimamente relacionada com a Variante Saemisch. Freqüentemente uma transpõe noutra.

A idéia é desenvolver, rapidamente, a ala do Rei e jogar para um ataque.

A melhor resposta das Pretas é 4. ..., P4D, permitindo às Brancas duas continuações diferentes, com 5. P3TD, que transpõe

para a Saemisch, e 5. B3D, que visa rápido desenvolvimento. Exemplos:
a) 5. P3TD, BxC+; 6. PxB, P4B; 7. PxPD, PRxP (ou 7. ...., DxP!); 8. B3D, O-O; 9. C2R, P3CD; 10. O-O, B3T; 11. BxB, CxB; 12. D3D!, D1B; 13. P3B, ameaçando P4R, com forte ataque.
b) 5. B3D, O-O; 6. C2R, P4B; 7. O-O (ou 7. P3TD, PDxP!; 8. BxP, PxP!; 9. PxP, B2R), C3B; 8. PxPD, PRxP; 9. PxP, BxP; 10. P3TD, B3R; 11. P4CD, e as Brancas têm bom jogo.

E) **4. C3B** – Permite igualdade fácil às Pretas. Após 4. ..., P3CD; 5. P3R, B2C; 6. B3D, C5R; 7. D2B, P4BR; 8. O-O, BxC; 9. PxB, O-O; 10. C1R, P3D; 11. P3B; C3BR; 12. P4R, PxP; 13. PxP, P4R, com igualdade.

Esta continuação ilustra, convenientemente, a luta pelo avanço P4R.

2. Defesa Índia da Dama: 1. P4D, C3BR; 2. P4BD, P3R; 3. C3BR, P3CD

Esta defesa está intimamente relacionada com a Defesa Nimzowitch e, freqüentemente, as idéias básicas são as mesmas.

O ponto fundamental é a casa 4R branca, que o primeiro jogador procura alcançar com seu PR, ao passo que as Pretas tentam impedi-lo. O método escolhido pelas Pretas é o do "fianchetto" do BD, exercendo controle, à distância, dessa casa crítica.

Constitui princípio geral que o melhor meio, para um lado se opor a um "fianchetto" do adversário, é desenvolver, também, seu Bispo por "fianchetto", na mesma diagonal. Por isso, nesta abertura, as Brancas têm suas melhores linhas com P3CR, desenvolvendo seu BR via 2CR.

As Brancas lutam pelo lance P4R imediato ou, dada sua impossibilidade, preparam-no com P5D, em momento apropriado, bloqueando a diagonal ao BD preto e tornando possível o avanço do PR. Outra idéia das Brancas é trocar os Bispos, mas as trocas livram o jogo das Pretas.

As Pretas previnem P4R, seja com ..., P4D, com ..., P4BR, com ..., C5R, ou com ..., B5R. O lance ..., P4D tem o inconveniente de bloquear o BD preto, enquanto ..., P4BR facilita P5D do inimigo.

Na impossibilidade de as Brancas jogarem P5D, as Pretas devem ensaiar um contra-ataque à base de ..., P4BD.

Desenvolvimento normal das peças e vigilância da casa 4R branca conduzem à variante principal.

4. P3CR B2C
5. B2C B2R
6. O-O O-O

Vide diagrama 455.

DIAGRAMA 455
Posição na Defesa Índia da Dama após 6. ..., O-O.

7. C3B ...

Ameaçando 8. D2B, seguido de 9. P4R!

7. ... C5R

Opondo-se à essa manobra.

8. D2B CxC
9. DxC P4BR

Impedindo o avanço P4R.

10. B3R B3BR
11. D2D B5R
12. C1R ...

As Brancas não podem protelar por muito tempo a troca dos Bispos.

12. ... BxB
13. CxB C3B!

E não 13. ..., P3D, por 14. C4B, D2R; 15. P5D, e as Brancas instalam um Cavalo em 6R. Com 13. ..., C3B!, as Pretas dispõem de contrajogo na ala do Rei e no centro, compensando sobremaneira, sua inferioridade na ala da Dama.

As Brancas retêm possibilidades no final e na ala da Dama.

Variações na linha principal:

A) 4. C3B (em vez de 4. P3CR). A idéia é continuar com 5. D2B para seguir com P4R rapidamente. Após 4. ..., B2C (4. ..., B5C leva a uma variante suficiente da Defesa Nimzowitch); 5. D2B, B5C; 6. P3TD, BxC+; 7. DxB, C5R; 8. D2B, O-O; 9. P3CR, P4BR, há igualdade.

B) 4. P3R (em vez de 4. P3CR). Omite o "fianchetto" do BR, tornando mais fácil a tarefa das Pretas. Exemplo: 4. ..., B5C+;

5. CD2D, B2C; 6. B3D. C5R; 7. O-O. P4BR; 8. D2B, BxC; 9. CxB, D5T; 10. C3B, D2R; 11. D2R, O-O; 12. C2D, P3D; 13. P3CD; etc.

C) 5. ..., B5C+ (em vez de 5. ..., B2R) leva as Pretas a um jogo inferior. Após 6. B2D! (o melhor), BxB+; 7. DxB, O-O; 8. C3B, P4D (se 8. ..., C5R?; 9. D2B, CxC; 10. C5C!, ganhando na troca. Esta continuação não seria possível se as Brancas tivessem rocado, por causa de ..., CxPR+); 9. C5R, a estrutura dos Peões pretos é inferior.

D) 5. ..., P4B (em vez de 5. ..., B2R), com a finalidade de quebrar o centro branco, porem, falha depois de 6. P5D!, PxP; 7. C4T!, D2B; 8. PxP, P3D; 9. O-O, CD2D; 10. C3BD, P3TD; 11. P4R, e as Brancas têm violento ataque.

Na Defesa índia da Dama o lance libertador ..., P4BD somente é bom se puder ser seguido imediatamente de ..., P4D. Caso contrário, conduz a um jogo inferior.

E) 5. ... D1B (em vez de 5. ..., B2R). A idéia é jogar ... P4BD, sem temer P5D das Brancas, pois o BD preto está defendido.

Após 6. O-O, P4B; 7. P3C, PxP; 8. B2C, B2R; 9. CxP, BxB; 10. RxB, P4D, há igualdade.

F) 6. C3B (em vez de 6. O-O) conduz a 6. ..., C5R!; 7. D2B, CxC; 8. DxC (a retomada da Dama é melhor. Se 8. PxC, então 8. ..., C3B; 9. O-O, O-O; 10. P4R, C4T; 11. C2D, B3T; 12. P5R, T1B; 13. D4T, P4D!, e as Pretas estão melhores), B5R!, 9. O-O, O-O; 10. C1R, BxB; 11. CxB, P3BD!; 12. P4R, P4D; 13. PBxP, PBxP; 14. P5R, D1B!, e as Pretas têm bom jogo.

G) 7. D2B (em vez de 7. C3B) a nada conduz. Após 7. ..., C3B; 8. C3B, P4D!; 9. PxP, C5CD; 10. D3C, CDxPD; 11. T1D, D1B; 12. B5C, CxC; 13. DxC, P4B, há igualdade.

H) 7. P3C (em vez de 7. C3B) permite às Pretas romper o centro: 7. ..., P4B; 8. C5R, P4D; 9. PxPB, PCxP; 10. PxP, PxP; 11. C3BD, CD2D, com igualdade.

I) 7. ..., P4D (em vez de 7. ..., C5R, é inadequado nesta defesa, por 8. C5R, P3B; 9. P4R, e as Brancas têm posição favorável. Se nesta linha, 8. ..., CD2D; então 9. PxP, PxP; 10. D4T!, C1C (forçado).

Defesa Índia da Dama no 2º Lance:
1. P4D, C3BR; 2. C3BR, P3CD; ou 1. P4D, C3BR; 2. P4BD, P3CD

Depois de 1. P4D, C3BR; 2. C3BR, P3CD; 3. P4B, P3R; conduz às linhas regulares da Defesa índia da Dama. Uma continuação interessante seria 1. P4D, C3BR; 2. C3BR, P3CD: 3. P3CR, B2C; 4. B2C, P4B; 5. O-O, PxP; 6. CxP, BxB; 7. RxB, P3C; 8. P4BD, B2C; 9. C3BD, D1B; 10. P3C, D2C+; 11. P3B, P4D; 12. PxP, CxP; com igualdade.

Se as Brancas quiserem evitar essas linhas deverão, certamente, desenvolver rapidamente seu BD ou adotar um Sistema Colle com:
a) 1. P4D, C3BR; 2. C3BR, P3CD; 3. B5C, C5R; 4. B4T, B2C; 5. P3R, P3TR; 6. CD2D, P4CR; 7. B3C, CxB; com igualdade.
b) 1. P4D, C3BR; 2. C3BR, P3CD; 3. P3R, B2C; 4. CD2D, P3R; 5. B3D, P4B!; 6. O-O, C3B; 7. P3B, B2R; 8. P4R, PxP; 9. CxP, O-O; 10. D2R, C4R!; 11. B2B, D1B!; 12. P4BR, B3T, e as Pretas têm bom jogo.

3. Variante Bogoljubow: 1. P4D, C3BR; 2. P4BD, P3R; 3. C3BR, B5C+

Estrategicamente é uma linha da Defesa Índia da Dama, não obstante apresentar algumas diferenças interessantes. Para as Brancas, o lance melhor, a seguir, é 4. B2D, pois 4. C3B leva a um ramo inferior da Defesa Nimzowitch.

Depois de 4. B2D, BxB+, as Brancas podem retomar a peça, com a Dama, ou com o Cavalo. Se 5. DxB, as Pretas teriam a excelente resposta 5. ..., P4D!; e se 5. CxB, a melhor continuação para as Pretas se iniciará com 5. ..., P3D.

Vejamos algumas continuações possíveis.

A) 4. B2D, BxB+; 5. DxB, P4D!; 6. P3R, O-O; 7. C3B, CD2D; 8. B3D, P3BD; 9. O-O; PxP; 10. BxP, P4R!; 11. B3C, PxP; 12. DxP, D3C, com igualdade.

B) 4. B2D, BxB+; 5. CDxB, P3D; 6. P4R (ou 6. P3CR, desenvolvendo o BR por "fianchetto", que é o melhor), O-O; 7. B3D, D2R; 8. P3TD, P4R; 9. P5D, C4T; 10. P3CR, P3CR; 11. O-O, C2C; e as Pretas têm contra jogo com ..., P4BR.

C) 4. B2D, D2R; 5. P3CR!, O-O; 6. B2C, BxB+; 7. DxB, P3D; 8. C3B, C3B; 9. O-O, P4R; 10. C5D!, CxC; 11. PxC, CxP; 12. CxC, PxC; 13. TR1R, B5C; 14. DxP, D2D; 15. TD1B, e as Brancas possuem jogo superior.

4. Defesa Índia do Rei: 1. P4D, C3BR; 2. P4BD, P3CR

Nesta defesa, as Pretas não se esforçam por evitar P4R. Permitem-no e até o encorajam, a fim de procurar tirar compensações desse avanço, à base de uma ruptura com ..., P4BR.

As Brancas constroem, via de regra, um forte centro e têm possibilidades de ataque em uma das alas, conforme o caso. O desenvolvimento do BR branco, por "fianchetto", é o melhor para o primeiro jogador. Após:

3. C3BD B2C
4. P4R P3D

DIAGRAMA 456
Posição após 4. ..., P3D na Defesa Índia do Rei.

Partindo-se da posição da diagrama 456 vejamos algumas continuações:

A) 5. P3CR, O-O; 6. B2C, CD2D; 7. CR2R, P4R; 8. O-O, T1R; 9. T1R, PxP (necessário para conseguir jogo mais livre. Se 9. ..., P3B, segue-se 10. P3CD, D2B; 11. B2C, C1B; 12. D2D, e o contrajogo das Pretas não leva à libertação); 10. CxP, C4B; 11. P3C, B5C; 12. P3B, B2D, e as Brancas têm vantagem.

Nesta continuação, em vez de 8. O-O, as Brancas poderiam também jogar 8. P5D, procurando restringir o jogo inimigo. Após 8. P5D, P4TD (para poder jogar ..., C4B, sem ser molestado por P4CD das Brancas); 9. P3TD, C4B; 10. O-O, C1R; 11. B3R; P4B (esta ruptura é fundamental para as Pretas); 12. PxP!, PxP; 13. P4B, e, novamente, as Brancas têm melhor jogo.

Esta variante, à base de P4R, P3CR e CR2R, é uma das melhores para as Brancas.

Observar que as Pretas preparam 10. ..., C4B, com 8. ..., P4TD. Para expulsar esse Cavalo as Brancas deverão realizar a

manobra P3CD, P3TD, P4CD e não P3TD de início, pois a este lance as Pretas terão a réplica ..., P5T!, bloqueando os Peões brancos. Isto se aplica a todas os casos similares da Defesa Índia do Rei. No caso particular desta continuação não há diferença na ordem dos lances de Peões, porque o avanço do PT preto está impedido pela ação do CD e da Dama das Brancas.

B) 5. P3CR, O-O; 6. B2C, CD2D; 7. C3B (em vez de 7. CR2R da linha anterior), P4R; 8. O-O,T1R; 9. P5D! (o melhor), C4B; 10. C1R, P4TD; 11. P3C! (e não 11. P3TD, por 1. ..., P5T!), B2D; 12. P3TR (para jogar B3R, sem ser incomodado por ..., C5R), e as Brancas dispõem de bom jogo com possibilidades nas duas alas.

C) Menos forte do que estas linhas são as continuações em que as Brancas não realizam o "fianchetto" de seu BR. Um exemplo é 5. C3B, O-O; 6. P3TR, P4R; 7. P5D, P3TR; 8. B3R, R2T; 9. P4CR, C1C; 10. D2D, P3C; 11. O-O-O, C3T; 12. B2R, e as Brancas têm boas perspectivas.

D) As Brancas não devem cometer o erro de expor seu centro durante muito tempo, porquanto permitiriam, assim, forte contra-ataque adversário.

Exemplo: 5. P4B, O-O; 6. C3B, P4B!; 7. P5D (se 7. PxP, D4T!), P3R; 8. B3D, PxP; 9. PBxP, D3C!, e as Pretas têm forte iniciativa.

5. Defesa Grunfeld: 1. P4D, C3BR; 2. P4BD, P3CR; 3. C3BD, P4D

É uma das defesas mais populares, também de muita luta.

Apresenta numerosos problemas ainda não solucionados e opiniões de analistas contraditórias em diversos pontos. É, além disso, linha de jogo bastante rica de idéias táticas.

Geralmente, as Brancas ficam com um forte centro e possibilidades de ataque no meio jogo na ala do Rei, enquanto as Pretas adquirem maioria de Peões na ala da Dama, sem dúvida vantagem para o final.

As trocas beneficiam o segundo jogador, quando então sua vantagem posicional mais se valoriza.

As Brancas procuram formar um forte centro, com P4D e P4R, mas devem evitar a troca de peças. Sua melhor política é

DIAGRAMA 457
Defesa Grunfeld.

exercer pressão sobre o PD inimigo, forçando a troca ..., PDxPB; quando então lhes resulta uma posição favorável no centro. Daí D3C das Brancas ser um lance básico contra a Defesa Grunfeld, constituindo a chave de todos os ataques do primeiro jogador nessa linha de jogo.

Partindo da posição do diagrama 457, as Brancas têm seis continuações: 4. PxP, 4. P3R, 4. B4B, 4. D3C, 4. B5C e 4. C3B.

Vejamos essas linhas:

A) **4. PxP**. Continuação óbvia e, historicamente, a primeira a ser usada. Após 4. ..., CxP; 5. P4R, CxC; 6. PxC, P4BD! (necessário para prevenir B3T); 7. C3B, B2C; 8. B4BD, C3B; 9. B3R, O-O; 10. P3TR (evitando ..., B5C), PxP; 11. PxP, C4TD; 12. B2R, P3C, as Pretas obtém igualdade.

As possibilidades das Pretas se encontram na coluna BD e no final, em virtude da maioria de Peões, que possuem nessa ala. As Brancas possuem um forte centro e possibilidades na ala do Rei.

B) **4. P3R**, com a idéia de conseguir rápido desenvolvimento, porém, tem o inconveniente de não exercer pressão na coluna BD, não evitando assim ..., P4BD. Ainda, o BD branco fica com seu desenvolvimento prejudicado.

Após 4. ..., B2C; 5. C3B, O-O; 6. D3C!, P3B (6. ..., P3R; também é bom); 7. B2D, P3C; 8. B2R, B2C; 9. O-O, CD2D; 10.TR1D, PxP; 11. BxP, C1R!; 12.TD1B, C3D; 13. B2R, P4BD; há igualdade.

Esta manobra à base de ..., C1R, e ..., C3D, é, freqüentemente, usada pelas Pretas.

Nesta continuação com 4. P3R as Brancas dispõem de duas linhas promissoras, com 8. PxP e 8. B3D.

a) 8. PxP (em vez de 8. B2R) conduz a 8. ..., PxP; 9. C5R, B2C; 10. B5C, P3TD; 11. B2R, C3B!; 12. P4B, etc.

b) 8. B3D (em vez de 8. B2R, para forçar P4R), B2C; 9. O-O, P3R; 10. P4R!, etc.

C) **4. B4B**. Considerado um dos mais fortes prosseguimentos. A principal idéia é desenvolver o BD e aumentar a pressão na coluna BD. A desvantagem é enfraquecer a ala da Dama, valorizando o lance libertador das Pretas ..., P4BD.

Após 4. ..., B2C; 5. P3R, O-O; 6. D3C, P3B; 7. C3B, PxP; 8. BxP, CD2D; 9. O-O, C3C; 10. B2R, B3R, (ou 10. ..., B4B!); 11. D2B, CD4D!; 12. B5R, B4B (prevenindo P4R); 13. D3C, D3C, há igualdade.

As Pretas não puderam jogar ..., P4BD, mas seu jogo será libertado por meio de trocas.

Se as Brancas aceitarem o sacrifício de Peão oferecido com 5. ..., O-O; resultará uma posição complicada e muito discutida: 5. ..., O-O; 6. PxP (em vez de 6. D3C), CxP; 7. CxC, DxC; 8. BxP, C3B; 9. C2R, B5C; 10. P3B, BxP; 11. PxB, DxPB; 12.T1CR, DxP, com um ataque intrincado, difícil.

D) **4. D3C**. É outra das continuações fortes contra a Grunfeld. A melhor resposta das Pretas parece ser 4. ..., P3B. Se, por outro lado, 4. ..., PxP, as Brancas seguiriam com 5. DxPB, B3R!; 6. D3D!, e, logo em seguida, P4R.

Após 4. D3C, P3B, as Brancas podem transpor a posição para uma das linhas já consideradas, com 5. P3R ou 5. B4B. Há, ainda, outra idéia, que é forçar ..., P3R. Após 4. D3C, P3B; 5. C3B, B2C; 6. PxP, PxP; 7. B5C! (ameaçando ganhar o PD), C3B; 8. P3R, P3R; as Brancas podem atacar na ala do Rei, ou no centro com P4R, ou pela coluna BD.

E) **4. C3B** quase sempre transpõe numa das linhas já examinadas. Uma variante distinta é 4. ..., B2C; 5. PxP, CxP; 6. P3CR, O-O; 7. B2C, P4BD; 8. O-O, CxC; 9. PxC, PxP (9. ..., C3B! é melhor); 10. CxP!, criando dificuldade no desenvolvimento das Pretas.

F) **4. B5C**, com a idéia de enfraquecer a posição dos Peões pretos, mas falha contra 4. ..., C5R; 5. CxC, PxC; 6. D2D, P4BD!; 7. P5D, C2D; 8. P3B, D3C!; 9. PxP, B2C; 10. O-O-O, D3T, e as Pretas têm um poderoso ataque.

Depois de 1. P4D, C3BR; 2. P4BD, P3CR, as Brancas podem evitar a Defesa Grunfeld, jogando 3. P3B, com a idéia de um imediato P4R, desenvolvimento acelerado, roque com o TD e ataque na ala do Rei. Um exemplo é 3. P3B, B2C; 4. P4R, P3D;

5. C3B, O-O; 6. B3R, P4R; 7. P5D, P4TD; 8. B3D, C3T; 9. D2D, C4B; 10. B2BD, P3C; 11. O-O-O, seguido de P4CR, P4TR, com forte ataque.

Contra essa idéia das Brancas, o melhor, para o segundo jogador, é 3. ..., P4D. Após 3. P3B, P4D; 4. PxP, CxP; 5. P4R, C3C; 6. C3B, B2C; 7. B3R, O-O; 8. P4B, C3B!; 9. P5D, C1C; 10. C3B, P3BD, e as Pretas têm vigoroso contrajogo.

Variações Usuais após 1. P4D, C3BR

1. Defesa Budapeste: 1. P4D, C3BR; 2. P4BD, P4R

Esta defesa pode ser considerada como um gambito, e como tal tratada.

As Brancas aceitam o Peão e devolvem-no em momento apropriado, assegurando, para si, melhor desenvolvimento.

Após 3. PxP, C5C, as Brancas possuem duas boas continuações, com 4. P4R, que devolve o Peão, e 4. B4B, que retém, em muitos casos, o Peão de vantagem.

A) 4. P4R (se 4. P4BR?, B4B!, e as Pretas têm todo o jogo), CxPR; 5. P4BR, CR3B; 6. B3R, B5C+; 7. R2B!, O-O; 8. C3BR, D2R; 9. B3D, B4B; 10. T1R, e as Brancas têm melhor jogo, porquanto suas peças gozam de mais liberdade.

B) 4. B4B, C3BD; 5. C3BR, B5C+; 6. C3B, BxC+; 7. PxB, D2R; 8. D5D, D6T; 9. T1B, P3B; 10. PxP, CxP6B; 11. D2D, P3D; 12. C4D, O-O; 13. P3B!, e as Brancas retêm o Peão, embora à custa da fraqueza de seus Peões da ala da Dama.

2. Contragambito Blumenfeld: 1. P4D, C3BR; 2. P4BD, P3R; 3. C3BR, P4B; 4. P5D, P4CD

Idéia semelhante à do Gambito Evans, no PR. As Pretas entregam um Peão não só para conseguir poderoso centro de Peões, mas, ainda, rápido desenvolvimento. Um exemplo é 5. PxPR, PBxP; 6. PxP, P4D; 7. P3R, B3D; 8. C3B, O-O; 9. B2R, B2C; 10. P3CD, CD2D, e, eventualmente, ..., P4R, seguido de forte ataque.

As Brancas conseguem vantagem, continuando com 5. B5C, PRxP; 6. PxPD, P3TR; 7. BxC, DxB; 8. D2B, P3D; 9. P4R, P3T; 10. P4TD! (para conseguir a casa 4BD), P5C; 11. P3T!,

prevenindo a pregadura do CR pelo BD preto. O jogo das Brancas é bem superior, em virtude da melhor estrutura de Peões.

B) Contragambito Benoni: 1. P4D, P4BD

Réplica agressiva, mas sem solidez.

As Pretas baseiam seu plano num avanço na ala do Rei, com ..., P4BR, mas as Brancas conservam sempre melhor jogo Exemplo: 2. P5D!, P4R; 3. P4R, P3D; 4. B3D, P3TD; 5. P4TD, C2R; 6. C2R, C3C; 7. C3T, B2R; 8. C4BD, O-O; 9. O-O, C2D; 10. B2D! (evitando 10. ..., C3C), P3CD; 11. P3BD, com superioridade para as Brancas.

C) Defesa Holandesa: 1. P4D, P4BR

A idéia principal é evitar P4R do inimigo e construir um ataque na ala do Rei.

A melhor linha para as Brancas se baseia no "fianchetto" do BR, quando essa peça não só atua no centro, posto que à distância, como na defesa de seu Rei. Uma posição de Rei com "fianchetto" é mais facilmente defendida.

DIAGRAMA 458
Posição depois de 6. O-O na Defesa Holandesa.

A continuação principal ocorre após 2. P3CR, C3BR; 3. B2C, P3R; 4. C3BR, B2R; 5. P4B, O-O; 6. O-O, (diagrama 458).

As Pretas dispõem de três continuações em seu sexto lance: 6. ..., P3D, 6. ..., P4D, e 6. ..., C5R.

A) 6. ..., P3D. É um prosseguimento inferior, porque as Pretas não evitam o avanço P4R inimigo. As Brancas forçam, muitas vezes, P5D, e no caso das Pretas não poderem replicar com ..., P4R ou..., PRxPD, ou quando as Brancas realizam PDxPR, tornará fraca a configuração dos Peões pretos. Exemplo: 6. ..., P3D; 7. C3B, D1R (se 7. ..., C3B; 8. P5D!); 8. T1R, D4T; 9. P4R, PxP; 10. CxP, CxC; 11.TxC, C3B; 12. B4B, B3B; 13. P4TR,

P3TR; 14.T1B!, P3T; 15. P5B, e a posição das Pretas surge inferior, em virtude da configuração de seus Peões.

B) ..., C5R (a idéia é forçar ..., P4R, antes do desenvolvimento do CD preto, pois a ..., C3BD, as Brancas sempre dispõem de P5D!). Mas, mesmo aqui, é com P5D! que o primeiro jogador logra vantagem: 6. ..., C5R; 7. P5D!, B3B; 8. D2B, P4R; 9. CD2D, CxC; 10. CxC!, P3D; 11. P5B, e as Brancas têm superioridade.

C) 6. ..., P4D é a melhor continuação, pois impede, por muito tempo, o avanço P4R do adversário. Após 6. ..., P4D; 7. C3B, P3B; 8. D3D, C5R; 9. C5R, C2D; 10. CRxC, BxC; 11. P3B, CxC; 12. PxC, PxP; 13. DxPBD, B3D, as Pretas trocaram peças suficientes para obter jogo livre, muito embora as Brancas conservem ligeira vantagem teórica.

Para jogar P4R as Brancas devem realizar previamente P3BR e, para isso, necessitam mover seu CR. A idéia de desenvolver o CR branco, via 3T, é justamente impedir essa perda de tempo. Contra essa manobra, a resposta preta ..., P4D é inferior, porém ..., P3D é a melhor. Exemplo: 2. P3CR, C3BR; 3. B2C, P3R; 4. C3TR, P4D; 5. O-O, B3D; 6. P4BD, P3B; 7. C3B, CD2D; 8. D3D, C5R; 9. P3B, CxC; 10. PxC, B2R; 11. P4R, e as Brancas têm superioridade.

Ao contrário, após 4. ..., P3D!, segue-se 5. O-O, B2R; 6. P4BD, O-O; 7. C3B, D1R; 8. C4B, B1D; 9. P4R, P4R; 10. PxPR, PDxP; 11. C3D, PxP; 12. CDxP, C3B; 13.T1R, D3C, e as Pretas têm um jogo mais livre. A razão é que C3T das Brancas não contribui para impedir ..., P4R.

Gambito Staunton

Produz-se após 1. P4D, P4BR; 2. P4R. É uma continuação complicada, mas promissora para as Brancas; ainda não foi refutada. Aspira a um rápido desenvolvimento e ao ataque na ala do Rei. Exemplo: 2. P4R, PxP; 3. C3BD, C3BR; 4. B5CR, P3CR; 5. P4TR, P3D; 6. P5T, com forte ataque.

Melhor para as Pretas é vigiar o centro com 4. ..., P3CD (em vez de 4. ..., P3CR); 5. B4BD, P3R!; 6. BxC, DxB; 7. CxP, D2R; 8. B3D, C3B; 9. P3BD, B2C; seguido de ..., O-O-O, com boas perspectivas.

IV – Abertura Reti: 1. C3BR, P4D; 2. P4B

DIAGRAMA 459
Abertura Reti.

É o modernismo em seu mais alto grau. Visa, inicialmente, controle em lugar de posse do centro.

Sua idéia básica, porém, é ocupar o centro em momento apropriado, isto é, quando for diretamente favorável às Brancas.

Encoraja, também, o avanço dos Peões centrais das Pretas, para, depois, atacá-los, criando-lhes, assim, fraquezas irremediáveis.

O "fianchetto" é a característica desta abertura.

As Pretas, na posição do diagrama 459, têm quatro réplicas possíveis, baseadas em diferentes idéias: 2. ..., PxP, 2. ..., P5D, 2. ..., P3BD, e 2. ..., P3R.

A) 2. ..., PxP. Evita complicações e prepara construção de poderoso centro, com ..., P4BD e ..., P4R. Uma continuação típica, obedecendo, fielmente, aos princípios hipermodernos, é 3. C3T, P4BD; 4. CxP, C3BD; 5. P3CD, P4R; 6. B2C, P3B!; 7. P3C, CR2R; 8. B2C, C4B!; 9. O-O, B2R; 10. T1B, B3R; 11. P3D, O-O; 12. CR2D, D2D, e as Pretas têm contrajogo em ambas as alas.

Nesta continuação as Brancas podem igualar com 5. C(4B)5R (em vez de 5. P3CD), CxC; 6. CxC, C3B; 7. P3R, P3R; 8. P3CD, C2D; 9. B5C, B3D, etc.

B) 2. ..., P5D. É muito forte para as Pretas. Das duas continuações usuais para as Brancas, 3. P4CD, característica da escola hipermoderna, é inferior a 3. P3R. Vejamos um exemplo de cada:

a) 3. P4CD, P3BR; 4. B2C, P4R; 5. P3TD, P4BD; 6. PxP, BxP;

7. P3D, C3B; 8. CD2D, P4B!; 9. P3C, C3B; 10. B2C, O-O; 11. O-O, D1R, e as Pretas têm jogo superior.
b) 3. P3R, P4BD; 4. PxP, PxP; 5. P3CR, C3BD; 6. B2C, P3CR; 7. P3D, B2C; 8. O-O, P4R; 9.T1R, P3B; 10. P4CD!, CxP; 11. D4T+, C3B; 12. CxPD, DxC; 13. BxC+, B2D, com igualdade.

C) 2. ..., P3BD. A idéia é manter um Peão no centro e desenvolver o BD. As Pretas devem jogar com energia, porquanto jogo passivo as levaria a uma posição inferior.
a) 3. P3CD, C3B; 4. B2C, P3R; 5. P3C, CD2D; 6. B2C, B3D; 7. O-O, O-O; 8. P4D, T1R; 9. CD2D, C5R; 10. CxC!, PxC; 11. C5R!, P4BR; 12. P3B!, PxP; 13. BxP, D2B; 14. CxC, BxC; 15. P4R, e as Brancas têm clara superioridade (Reti x Bogoljubow, Nova York, 1924).
b) 3. P3CR, C3B; 4. B2C, B4B! (o desenvolvimento deste Bispo dá às Pretas jogo satisfatório); 5. P3C, CD2D; 6. B2C, P3R; 7. O-O, B3D; 8. P3D, O-O; 9. CD2D, P4R!; 10. PxP, PxP; 11. T1B, D2R; 12. T2B, P4TD!; 13. P4TD, P3T; 14. D1T, TR1R; e as Pretas têm melhor jogo (Reti x Lasker, Nova York, 1924).

D) 2. ..., P3R. Mais passiva e menos promissora que 2. ..., P3BD, mas é uma continuação sólida.

Em todas as variantes da Abertura Reti, nas quais as Brancas apenas controlam o centro à distância, as Pretas, em ocupando com seus Peões as casas centrais, obtém clara superioridade.

Se as Brancas impedirem a formação do centro preto, ou, formado ele, neutralizam-no em seguida, resultará uma posição de igualdade.

Se as Pretas não ocuparem o centro, sua posição se apresentará inferior.

V – Abertura Catalã

Há diversas formas iniciais desta abertura, tornando difícil, por isso, a apresentação de uma seqüência normal. Pode resultar da transposição de várias aberturas, como a Abertura Reti, o Gambito da Dama Aceito, o Gambito da Dama Recusado, etc.

Há, porém, sempre uma idéia básica para as Brancas: a combinação de P4D com P3CR.

A Abertura Catalã possibilita, ainda, transposições para outras aberturas.

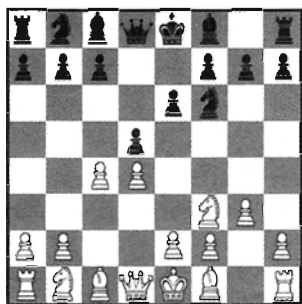



DIAGRAMA 460
Abertura Catalã.

Consideremos a posição depois de 1. C3BR, P4D; 2. P4BD, P3R; 3. P4D, C3BR; 4. P3CR (diagrama 460).

A Abertura Catalã combina o controle real à distância do centro (aspiração da Abertura Reti) com o controle efetivo das diagonais para os Bispos, bem como faculta a instalação de seus Peões no centro; evita, também, o forte centro preto, que se forma na Abertura Reti.

As Pretas podem escolher: ruptura precoce, com ..., P4BD, acompanhado de um rápido desenvolvimento, ou a troca ..., PDxPB, transpondo a partida para um tipo de posição do Gambito da Dama Aceito.

A) 4. ..., B2R; 5. B2C, O-O; 6. O-O, P4B; 7. PxPD, CxP! (7. ..., PRxP, transpõe para uma linha desfavorável da Defesa Tarrasch); 8. P4R, C3C; 9. C3B, PxP; 10. CxP, C3B!; 11. CxC, PxC; 12. D2R, P4R; 13. B3R, B3R; 14. TR1D, D2B, com igualdade.

O PBD preto é facilmente defendido.

B) 4. ..., PxP; 5. D4T+, CD2D (ou 5. ..., B2D; 6. DxPB, B3B; 7. B2C, B4D; 8. D2B, C3B!, com boas perspectivas); 6. B2C, P3TD!; 7. C3B!, TD1C; 8. DxPB, P4CD; 9. D3D, B2C; 10. O-O, P4B; 11. PxP, CxP; 12. DxD+, TxD; 13. B4B, B3D, com igualdade, aproximadamente.

VI – Abertura Inglesa: 1. P4BD

Semelhante à Abertura Reti em muitos aspectos, principalmente nas possibilidades de transposições. Em ambas as aberturas, as Brancas não se apoderam do centro, mas controlam-no à distância, pelos flancos.

As Pretas devem ocupar o centro com seus Peões.

Em muitos casos, produzem-se aberturas familiares, com as cores invertidas.

A réplica natural das Pretas é 1. ..., P4R, colocando um Peão no centro; origina-se, então, uma Defesa Siciliana para as Brancas, que têm um lance a mais.

DIAGRAMA 461
Posição após 3. ..., C3BD na Abertura Inglesa.

Três pontos diferentes devem ser assinalados:

1 – O lance P4D, que é um problema para as Pretas na Defesa Siciliana, aqui, porém, não o é, visto que pode ser jogado pelas Brancas, a qualquer momento.

2 – As Brancas podem construir seu jogo na coluna BD mais rapidamente. Já na Defesa Siciliana, essa idéia seria para as Pretas de execução mais demorada.

3 – O lance ..., P4D das Pretas não é simples, ao contrário, do que sucede às Brancas, quando jogam contra a Siciliana.

Após 1. P4BD, P4R; 2. C3BD, C3BR; 3. C3B, C3B; origina-se a posição do diagrama 461.

As Brancas dispõem de quatro continuações à sua escolha: 4. P4D, 4. P3D, 4. P4R e 4. P3R.

A) 4. P4D. É o lance que na Defesa Siciliana dá igualdade às Pretas. Aqui as Brancas conseguem, geralmente, algo mais.

A linha principal é 4. P4D, PxP; 5. CxP, B5C!; 6. B5C, P3TR!; 7. B4T, BxC+; 8. PxB, C4R!; 9. P3R, P3D; 10. B2R, C3C; 11. B3C, C5R; 12. D2B, D2R; 13. B3D, com possibilidades iguais.

B) 4. P3D. Leva à Variante Draconiana da Siciliana, com um lance a mais. É, provavelmente, a mais promissora para as Brancas.

Após 4. P3D, P4D; 5. PxP, CxP; 6. P3CR, B2R; 7. B2C, C3C; 8 O-O, O-O; 9. B3R, P4B; 10. C4TD, P5B; 11. B5B, B3D!; exatamente como na Variante Draconiana da Siciliana.

C) 4. P4R. Ensaiado para prevenir ..., P4D; mas as Pretas igualam em: 4. P4R, B4B; 5. CxP, CxC; 6. P4D, B5C; 7. PxC, CxP; 8. D4D, P4BR, e há igualdade, aproximadamente.

D) 3. P3R. Omite P4R. As Pretas igualam sem dificuldade: 4. P3R, B5C; 5. D2B, O-O; 6. B2R, T1R; 7. O-O, P3D; 8. C1R, B3R, e, eventualmente, ..., P4D, com excelente jogo.

Contra 1. P4BD, as Pretas podem jogar também 1. ..., P4BD, mas as Brancas se asseguram ligeira vantagem. Um exemplo é 2. C3BR, C3BR; 3. P4D, PxP; 4. CxP, P4D; 5. PxP, CxP; 6. P4R, etc.

VII – Abertura Bird e Ataque Nimzowitch

Ambas as aberturas possuem, como idéia principal, jogar C5R assim como realizar ataque na ala do Rei.

Abertura Bird: 1. P4BR

A resposta mais usual é 1. ... P4D, e, após 2. P3R, as Pretas têm duas escolhas: 2. ..., C3BR e 2. ..., P3CR.

A) 2. ..., C3BR; 3. C3BR, B5C; 4. B2R, BxC! (prevenindo C5R a todo custo); 5. BxB, CD2D; 6. P4B!, P3R!; 7. PxP, PxP; 8. C3B, P3B; 9. O-O, B2R, com igualdade.

B) 2. ..., P3CR; 3. C3BR, B2C; 4. P4D, C3BR; 5. B3D, O-O; 6. P3B, P3C, com igualdade.

Gambito From: 1. P4BR, P4R

Não tem solidez. As Brancas conseguem melhor jogo. Um exemplo é: 2. PxP, P3D; 3. PxP, BxP; 4. C3BR, P4CR!; 5. P3CR, P4TR; 6. P4D, P5C; 7. C4T, B2R; 8. C2C, P5T; 9. B4B, B4BR; 10. C3B, PxP; 11. BxPC, C3BR; 12. C4B, C5R; 13. CxC, BxC; 14. B2C, e as Pretas não obtêm compensação pelo Peão a menos.

Ataque Nimzowitch

1. C3BR em conjunto com o "fianchetto" do BD. As Pretas defendem-se, seja trocando o CR branco, seja desenvolvendo seu BR por "fianchetto"

A) 1. C3BR, P4D; 2. P3CD, P4BD; 3. B2C, C3BD; 4. P3R, C3B; 5. B5C, B2D; 6. O-O, P3R; 7. P3D, B2R; 8. CD2D. O-O; 9. BxC!, BxB; 10. C5R, T1B; 11. P4BR, C2D; 12. D4C, com perspectivas de ataque.

B) 1. C3BR, P4D; 2. P3CD, P4BD; 3. B2C, C3BD; 4 P3R,

D2B; 5. B5C, P3TD; 6. BxC+, DxB; 7. P3D, P3B; 8 D2R, P4R; 9. P4B, C2R; 10. O-O, B5C; etc.

C) 1. C3BR, P4D; 2. P3CD, C3BR; 3. P3R, B5C!; 4, B2C, CD2D; etc.

VIII – Inovações e Corrigendas nas Aberturas

É bem provável que algumas das variantes apontadas e recomendadas quando estudamos este capítulo tenham sido melhoradas, refutadas, ou até mesmo condenadas, ao sair a edição deste livro. É um fato, todavia, que se vê com freqüência em todas as publicações similares.

A explicação é óbvia. Xadrez é ciência e, também, arte. Não se trata, evidentemente, de uma ciência acabada; ao contrário, constitui terreno propício para estudos e investigações novas, que amiúde aclaram, transpõem, ou modificam, às vezes, radicalmente, conclusões anteriores. É, por conseguinte, uma ciência em desenvolvimento.

Sendo arte e ciência, ao mesmo tempo, o xadrez estará subordinado não só ao estilo da época, senão também à inteligência e à inspiração do enxadrista.

Desta forma se explicam os fenômenos de precocidade em nosso jogo. Apelando-se para o lado inspirativo do jogo ciência, poder-se-á, então, compreender como Capablanca, aos doze anos de idade, fora campeão de Cuba, após derrotar os mais eruditos teóricos de sua terra. Capablanca, para quem o xadrez significava uma língua nativa, vencia seus adversários mais por inspiração do que pela força do raciocínio.

O xadrez, se é uma ciência em desenvolvimento, também é, como dizia Reti, uma arte em formação; daí precisar um vigor espiritual e uma profunda reflexão.

Mutações no Conceito das Aberturas

É interessante observar como o julgamento de muitas aberturas tem sofrido flutuações através dos tempos. Vejamos alguns casos demonstrativos.

1 – Já vimos, em páginas deste capítulo, que a Defesa Caro-Kann (1. P4R, P3BD) foi considerada a melhor das réplicas

irregulares a 1. P4R; no entanto, em 1933, com o advento do forte ataque Botwinnik-Panoff (1. P4R, P3BD; 2. P4D, P4D; 3. PxP, PxP; 4. P4BD), essa defesa quase desapareceu da prática dos torneios.

Após breve ocaso e como conseqüência de estudos vitalizadores, a Caro-Kann novamente renasceu e goza ainda de algum prestígio entre os mestres.

2 – O Contra-Gambito Falkbeer (1. P4R, P4R; 2. P4BR, P4D) já foi considerado a demolição do Gambito do Rei; entretanto, hoje se encontra eliminado da prática dos mestres, devido, principalmente, a uma linha de jogo analisada por Keres, como já apontamos, e que dá supremacia manifesta para o jogo das Brancas.

3 – A Defesa Francesa (1. P4R, P3R) tem levado grandes mestres à derrota. Daí ser censurada e condenada por vários críticos, em especial por seu caráter francamente restringido, que dificulta o jogo das Pretas. Porém, nas mãos de Nimzowitch, Maroczy, Alekhine e, principalmente, de Botwinnik, que fizeram estudos aprofundados de suas múltiplas variantes, a Defesa Francesa tem dado às Pretas grande número de brilhantes triunfos.

4 – A Defesa Índia do Rei (1. P4D, C3BR; 2. P4BD, P3CR; 3. C3BD, P3D) outrora considerada linha de jogo perigosa e acanhada para o segundo jogador, hoje vive esplêndido reinado, constituindo arma favorita dos grandes mestres do xadrez moderno.

Uma das características dos grandes mestres atuais – e nela residindo um dos fatores de seus triunfos – é justamente reviver velhas aberturas e variantes já condenadas pela teoria e relegadas ao esquecimento, surpreendendo seus adversários, com melhorias e inovações, frutos de entranhados estudos caseiros.

5 – Audaciosas, certas concepções de Reti no tocante às aberturas.

Em *Los Grandes Maestros Del Tablero*, diz o grande professor: "Em geral se pode estabelecer que existem duas defesas contra 1. P4R, que tornam impossível para o primeiro jogador obter a iniciativa e dão às Pretas uma partida equilibrada, sem dificuldades, de tal maneira que tornaram quase impossível abrir o jogo com 1. P4R. São a Caro-Kann (1. P4R, P3BD) e a Variante Rubinstein Retardada da Defesa Francesa (1. P4R, P3R; 2. P4D, P4D; 3. C3BD, C3BR; 4. B5C, PxP)."

6 - - Em *Modern Ideas In Chess*, o mesmo Reti dizia que "A resposta 1. ..., P4R, ao lance Branco 1. P4R, é um erro (!), que se pode demonstrar com um forte ataque contra o PR preto, como se faz na Abertura Ruy Lopez. Daí 1. P4R ser dificilmente contestado por 1. ..., P4R."

Esses conceitos de Reti, emitidos há vários anos, não mais subsistem. Estudos modernos valorizam o jogo das Brancas, quer contra a Caro-Kann quer, e principalmente, contra a Variante Rubinstein Retardada da Defesa Francesa (ver o capítulo respectivo). E quanto à resposta 1. ..., P4R, grandes mestres, como Alekhine, Euwe, Keres, Smyslov, Bronstein, etc., se encarregaram de demonstrar, através de um grande número de magníficas partidas, sua eficiência e potencialidade de luta.

Se tem variado de tal maneira o juízo sobre Aberturas e Defesas bem individualizadas e caracterizadas, que dizer, então, deste ou daquele lance relativo a uma abertura qualquer?!

O Segredo das Aberturas

O segredo das aberturas em xadrez não está, precisamente, em conhecer variantes de memória, nem de saber como tal mestre replicou em tal partida uma determinada jogada. O importante, isto sim, é ter o conceito básico do sistema das aberturas.

As numerosas linhas das aberturas devem ser consideradas pelos enxadristas como coleção de variantes ilustrando a aplicação das leis estratégicas gerais, a que devem obedecer todos os bons lances.

Apesar de nunca ter visto uma abertura, o enxadrista poderá resolver satisfatoriamente seus problemas de abertura, desde que conheça seus princípios gerais, como o desenvolvimento, o centro, a importância das colunas abertas, a importância do Peão central, do domínio do território, etc., em suma, que tenha bem conhecido e assimilado o corolário de todos esses princípios, ou seja, a mobilidade das peças.

Toda a teoria do xadrez é alicerçada na idéia da mobilidade: uma peça é mais forte do que outra, se ela exerce fiscalização num maior número de casas; uma posição é preferível a outra, se as peças atuam juntas mas harmoniosamente, com maior liberdade de ação.

Estas considerações, que são a chave das vantagens posicionais em geral, devem ser lembradas nas aberturas.

Ao se deparar com uma posição em que não se recorda do "livro", deverá o enxadrista ajuizá-la de acordo com os princípios gerais e procurar, graças a eles, o lance indicado. Assim procedendo, em poucos casos fará erros. E por que não acertará em todos?

Simplesmente porque as leis gerais não são absolutas, pois muitas vezes se chega à vitória contrariando os mais elementares princípios! Basta atentar, por exemplo, que a Dama vale mais que o Cavalo, como regra geral; no entanto, posições há em que o Cavalo, ou mesmo um simples Peão, vale mais do que a Dama!

Embora não aplicáveis absolutamente a todos os casos, as regras gerais do xadrez e, em particular, os princípios gerais das aberturas devem ser conhecidos e seguidos por todos os que se interessam pelo estudo e prática do xadrez.

CAPÍTULO
V

TEMAS POSICIONAIS DE MEIO JOGO E FINAL

PARTIDAS DE MESTRES

Reservamos este último capítulo para o estudo de temas enxadrísticos encontrados nas duas últimas fases da partida, isto é, no meio jogo e no final.

É bem verdade que nem toda partida dá a conhecer um tema e que muitas partidas, principalmente jogadas por mestres, se apresentam aparentemente obscuras à análise dos principiantes e mesmo de fortes jogadores. Justamente no último caso, assume grande importância o conhecimento dos temas enxadrísticos, o qual permite estreitar a brecha que existe entre o espectador e o executor da partida.

Numerosos são os temas existentes em nosso jogo, porém, devido aos limites deste livro, tivemos que nos restringir ao estudo de apenas um pequeno número e, somente, aqueles de caráter estratégico, de jogo posicional (os temas de combinação de caráter tático foram vistos no capítulo terceiro). Mas, apesar de poucos, foram eles selecionados de maneira que permitam a compreensão de temas outros não explorados.

Como tema estratégico somente consideramos aquelas vantagens – vantagens próprias ou desvantagens do adversário que se constituíram em eixo de toda a partida, ou de um determinado momento, mas capazes de levar à decisão favorável, ou de influenciá-la bastante.

Na escolha das partidas e dos exemplos demonstrativos tivemos em conta principalmente o seu aspecto ilustrativo; mas, propositadamente, apresentamos casos ocorridos em diversas épocas do nosso jogo, familiarizando, assim, os leitores com grandes vultos da história do xadrez, muitos dos quais, mercê de suas contribuições e inovações, chegaram a formar verdadeiras escolas. Sem prejudicar a clareza dos temas – ao contrário, iluminando-os ainda mais – prestamos, assim, justa homenagem aos heróis do xadrez de todas as épocas.

Finaliza este capítulo uma série de partidas dos grandes mestres contemporâneos, em que se projetam os mais variados temas do jogo de posição e do jogo de combinação.

Nas partidas deste capítulo não foram feitas análises nem crítica das aberturas empregadas. Aconselhamos ao leitor, pois, em cada uma delas, voltar ao capítulo quarto, para o estudo teórico da abertura respectiva e da variante empregada.

I – AS POSIÇÕES RESTRINGIDAS – RUPTURAS – ATAQUES AO FLANCO DO REI – CONTRA-ATAQUES CENTRAIS

Origens e Inconvenientes das Posições Restringidas

A aspiração de toda abertura forte é o domínio do centro, primazia que confere, como sabemos (capítulo quarto), vantagem em espaço e maior mobilidade para as peças.

Na gênese das posições restringidas encontramos sempre o abandono do centro, ou uma inferioridade nesse setor, ao lado de um desenvolvimento pobre e difícil para as peças, que se estorvam entre si.

As características das posições restringidas são, pois, um espaço reduzido e uma limitação nos movimentos das peças.

Como Explorar uma Posição Restringida

A vitória só pode ser obtida mediante um *ataque de flanco* (em particular do flanco do Rei) do lado superior, que desfruta da vantagem da maior mobilidade de suas forças. Conforme os casos, o ataque é de realização imediata, ou posterior a uma manobra de ruptura no campo inimigo, quando a estrutura dos Peões inimigos assim o obrigar. A ruptura permite abrir diagonais e colunas no território do adversário, aumentando assim a eficiência das peças atacantes.

Condições para um Ataque

O ataque no flanco Rei, nas posições coibidas, exige condições fundamentais, tais como:

1. Um bom desenvolvimento de peças.
2. Domínio e estabilização do centro.
3. Preparo da ruptura (nos casos em que é necessária) e sua realização no momento apropriado.
4. Evitar trocas desnecessárias de peças.
5. Realização do ataque no momento exato, sem maiores protelações.

O ataque, para ser vitorioso, deverá contar com um bom desenvolvimento de peças; caso contrário, resultará em fracasso. Ataques prematuros, sem o desenvolvimento de peças, estão condenados ao mais completo insucesso.

Condição precípua para um ataque de flanco é que esteja bem segura a posição do centro. O centro deve estar dominado e estabilizado.

Um ataque de flanco malogra quando não são cumpridas essas condições, e o adversário pode contra-atacar no território central. O contra-ataque no centro, quer por meio de Peões, quer por meio de peças, é a maneira de neutralizar um ataque de flanco.

Quando se tem no flanco uma vantagem positiva, o ataque no flanco não só é justificado, senão a única maneira de tornar produtiva essa vantagem.

Essas idéias foram desenvolvidas pelo grande mestre austríaco Wilhelm Steinitz (campeão mundial de 1866 a 1894), o criador da escola moderna do xadrez, e podem ser sintetizadas no esquema: centro dominado e estabilizado → pressão de Peões no flanco do Rei.

Para a execução dessas idéias, nas partidas que se iniciam com 1. P4R, P4R, Steinitz empregava, com as peças brancas, sua formação característica de Peões, à base de P3BD, P3D e P4R. Formava, assim, um centro seguro, estável, o que lhe permitia desenvolver um vitorioso ataque de flanco, como veremos na primeira partida deste capítulo.

Condições para uma Ruptura

Nos casos em que o ataque necessita de uma manobra preliminar de ruptura, há requisitos igualmente necessários. Assim:

1. O ponto de ruptura, na configuração dos Peões adversários, deverá ser bem escolhido, e, mais valioso será, quanto mais perto se encontrar do Rei inimigo.

2. A ruptura deverá ser realizada em momento exato, aproveitando-se a liberdade de terreno de que se dispõe, a fim de colocar as peças em propícias condições, para mais tarde tirar proveito do jogo aberto.

Em geral, o jogador que tiver mais liberdade de movimentos, em uma maior área, estará em melhores condições para colocar suas peças o mais vantajosamente possível, ante uma possível ruptura de seu oponente, que tem uma posição restringida.

Estas são as idéias dominantes a empregar em posições coibidas, quc são devidas, em grande parte, ao mestre alemão Siegbert Tarrasch, discípulo e coordenador das idéias de Steinitz.

3. Quando uma ruptura é realizada em fase adiantada do meio jogo, com redução do material em virtude de trocas, principalmente das Damas, entre as manobras preparatórias da ruptura deve-se centralizar o Rei, aproximando-o das casas centrais.

Na realização de um ataque, deve-se evitar as trocas desnecessárias de peças. Sabemos (capítulo quarto) que uma posição restringida se explora com um ataque, mas se livra pela troca de peças.

Quem tem vantagem em terreno necessita de elementos, de forças para aproveitar essa primazia. A troca de peças torna difícil, ou mesmo inexeqüível, o aproveitamento de uma posição restringida.

Uma vez satisfeitas as condições para um ataque, deverá ele ser logo praticado, sem maiores delongas. A desvantagem restritiva de uma posição já foi vista (capítulo quarto): é uma debilidade transitória (de peças) e pode desaparecer, se houver tempo para melhor situar ou trocar as peças. Por esse motivo, o ataque deve ser efetuado tão logo seja possível, sem dar tempo ao adversário de aliviar-se, ou mesmo desfazer-se de sua posição coibida.

Existem vários graus de posições restringidas; igualmente, há várias maneiras de se realizar o ataque a essas posições.

Nas partidas seguintes elucidaremos e ilustraremos essas noções teóricas sobre as posições coibidas, bem como a maneira de aproveitá-las.

PARTIDA Nº 1

Dublin, 1865

PR - - Defesa Philidor

Brancas	Pretas
Steinitz	McDonnell
1. P4R	P4R
2. C3BR	P3D
3. B4B	...

Vimos à página 363 a continuação 3. P4D, que confere às Brancas superioridade na abertura. Steinitz não

procurava realizar o avanço P4D nas aberturas com 1. P4R, P4R, mas sim avançar o PD unicamente um passo, para constituir sua formação característica de Peões.

3. ... B2R
4. P3B C3BR
5. P3D ...

A formação característica de Peões de Steinitz

Esta é a posição característica de Peões de Steinitz: P3BD, P3D e P4R. A idéia é construir um centro seguro, a fim de realizar um ataque no flanco do Rei, sem dar ao adversário ensejos de contra-ataque central.

5. ... O-O
6. O-O B5C
7. P3TR BxC

Esta troca deixa às Brancas a vantagem do par de Bispos, conhecimento esse ainda não difundido na época (1865).

Observar que o Peão branco em 3TR servirá de apoio ao avanço do PCR.

8. DxB P3B
9. B3C CD2D
10. D2R C4B
11. B2B ...

Evitar as trocas desnecessárias nas posições restringidas

Nesta posição, as Pretas não têm inferioridade no centro; dispõem elas de um Peão central e sua estrutura de Peões, nesse setor, é análoga à das Brancas. Mas sua posição é inferior, em virtude da situação de seu BR, limitado em seu raio de ação, fato que confere, ao segundo jogador, uma posição restringida.

As Brancas deverão aproveitar essa situação com um ataque no flanco do Rei, ataque que se acha em preparo.

Seu BR é peça valiosa para a realização desse ataque. A troca ..., CxB beneficiaria sobremaneira as Pretas, pois sabemos que uma posição restringida se livra por meio de trocas.

11. ... C3R
12. P3CR! ...

Com duas finalidades:

1. Evita 12. ..., C5B, que obrigaria as Brancas a jogar 13. BxC, desaparecendo assim a vantagem do par de Bispos, dando oportunidade às Pretas de trocarem peças.

2. Reforça o avanço do PBR e, se após 13. P4BR, PxP; então 14. PxP, retomando de Peão e não de peça, com a vantagem de abrir a coluna CR e evitar as trocas benéficas ao segundo jogador.

12. ... D2B
13. P4BR ...

O ataque no flanco do Rei

tem início e suas perspectivas de vitória são as melhores, pois as Pretas não podem efetuar contra-ataques ao centro branco, seguro e estabilizado que ele se encontra.

13. ... TR1R
14. C2D TD1D
15. C3B R1T

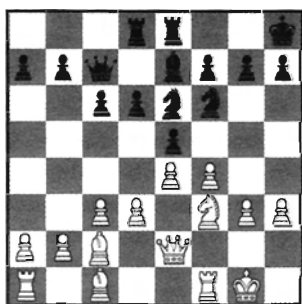



DIAGRAMA 462
Posição após 15. ..., R1T.
Centro dominado e estabilizado: pressão de Peões no flanco do Rei.

Posições restringidas = Passividade

A posição restringida das Pretas não lhes permite plano algum. Ao contrário, a partida das Brancas, neste momento, joga-se por si, visto que o ataque é fácil de conduzir.

16. P5B C1B
17. P4CR P3TR
18. P5C PxP
19. CxPC R1C
20. R1T ...

Com a idéia de fazer atuar as Torres na coluna CR aberta, manobra a que as Pretas assistem, sem nada poder fazer.

As desvantagens das Pretas são o espaço reduzido e o entorpecimento de sua posição. A primazia das Brancas consiste na vantagem em espaço, assim como na maior mobilidade de suas peças.

20. ... C(3B)2T
21. C3B! ...

Nada de trocas desnecessárias!

21. ... T2D

Preparando-se para defender a casa 2CR, alvo do ataque branco; porém essa manobra, embora possível, mais entorpece a posição preta.

22. T1CR B1D
23. B6T P3B
24. T2C P4D

O contra-ataque a um centro seguro e estabilizado não produz resultados

Uma tentativa de libertação que a nada conduz: o centro branco está bem seguro. As peças pretas devem, ainda, permanecer estáticas, na defesa de seu Rei.

25. TD1CR TR2R
26. PxP PxP
27. B4T ...

Eliminando uma das defesas do ponto atacado 2CR.

27. ... T3D

28.TxP+	TxT
29.TxT+	DxT
30. BxD	...

E as Brancas ganham, graças a sua vantagem material.

PARTIDA Nº 2
Viena, 1898
PR - Defesa Petroff

Brancas	Pretas
S.Tarrasch	G. Marco
1. P4R	P4R
2. C3BR	C3BR
3. CxP	P3D
4. C3BR	CxP
5. P4D	B2R

O abandono do centro dá origem às posições restringidas

A última jogada das Pretas não é recomendável. Estudamos à página 364 o lance correto 5. ..., P4D!, mantendo um Peão central. Nesta partida as Pretas não se ligam a esse fato e, como resultado, terão uma posição restringida, conseqüente do abandono do centro.

6. B3D	C3BR
7. O-O	O-O
8. P3TR!	...

Uma boa jogada e que atinge a duas finalidades: uma imediata, limitando o desenvolvimento do BD preto, e outra tardia, ao preparar um futuro ataque com P4CR.

8. ...	B3R
9. P4B	P3B
10. C5C!	...

Fina jogada e que não deve ser considerada como um ataque prematuro. Sua principal idéia é favorecer o avanço P4BR, para cooperar no ataque ao flanco do Rei. Ao mesmo tempo, impede o desenvolvimento do CD preto, via 2D, pois se 10. ..., CD2D; 11. D2R!, seguido de 12. CxB e 13. DxP+, ganhando um Peão.

10. ...	C3T

Desenvolvimento anormal do Cavalo provocado pelas Brancas. Inútil seria 10. ..., P3TR; por 11. CxB, PxC; e o PR tornar-se-ia débil, alvo fácil de ataque.

11. C3BD	...

Desenvolve normalmente uma peça, reservando, ao mesmo tempo, a casa 1CD para o Bispo de 3D, caso as Pretas o ataquem com ..., C5CD.

11. ...	C2B
12. P4B	P3TR
13. C3B!	...

As Pretas realizaram o avanço do PTR após terem defendido seu BD com o CD, tornando sem efeito a variante apontada após o 10º lance do segundo jogador.

A retirada 13. C3B! é a alternativa melhor. Inferior seria 13. CxB, troca que somente

beneficiaria as Pretas, que se encontram em posição coibida.

O ataque é o meio para se explorar uma posição restringida

A análise da posição revela o seguinte:

1. Devido às imperfeições da abertura, as Pretas se encontram com inferioridade no centro, resultando daí uma desvantagem em espaço e uma limitação no movimento de suas peças. Sua posição se torna, pois, restringida.

2. As Brancas, ao contrário, dispõem de mais liberdade para suas peças, de domínio central e de boas possibilidades de ataque no flanco do Rei.

13. ... D1B
14. D2B T1C

As Pretas nada podem fazer no centro nem no flanco do Rei; suas únicas oportunidades situam-se no flanco da Dama.

15. P5BR! B2D
16. B4B ...

Completando o desenvolvimento de suas peças menores, necessário para o bom êxito do ataque.

16. ... P4CD
17. P3CD P4B
18. P5D! ...

O centro está agora seguro e perfeitamente estabilizado, condições fundamentais que asseguram a vitória pelo ataque ao flanco do Rei.

18. ... P5C
19. C2R P4TD
20. P4C ...

O ponto de ruptura está fixado em 5CR; sua realização permitirá a abertura de colunas sobre o roque preto.

20. ... C2T
21. P4TR ...

DIAGRAMA 463
Posição após 21. P4TR.
O ataque das Brancas ao flanco do Rei inimigo decide a partida.

O ataque se desenvolve com segurança, pois não há possibilidades de contra-ataques do adversário no centro.

21. ... D1D
22. B3C ...

Defende o PTR, ao mesmo tempo que abre a coluna BR à Torre branca.

22. ... P5T
23. R1T T1T
24. TD1R! ...

Devem ser evitadas as trocas desnecessárias, quando se executa um ataque à posição restringida

Aqui, temos um ótimo exemplo da importância em se evitar as trocas desnecessárias. As Pretas ameaçavam 24. ..., PxP; 25. PxP, TxT; 26. TxT, conseguindo trocar sua inativa TD. Ao contrário, com 24. ..., TD1R! importante coluna passa a ser dominada pelo primeiro jogador, enquanto a TD preta continua sem ação.

24. ... C1R

Defendendo o PD, para poder jogar ..., B3BR, com pressão na ala da Dama.

25. C4B B3BR

A ruptura em 5CR não é ainda possível, pois enquanto as Brancas fiscalizam essa casa com apenas duas peças, as Pretas a dominam com quatro.

O próximo lance das Brancas acelera o desenlace.

26. C6R! ...

Todas as peças brancas cooperam no ataque ao flanco do Rei inimigo. Este Cavalo não pode ser tomado, porque após 26. ..., PxC; seguiria 27. PBxP, B1B; 28. BxC+, etc.

26. ... PxP
27. PxP D3C
28. CxT RxC
29. P5C! ...

Uma ruptura bem preparada decide a partida

A ruptura final, bem preparada pelo grande mestre Tarrasch.

A posição preta desmorona com rapidez.

29. ... PxP
30. PxP CxP
31. D2TR! ...

Ameaçando mate pela coluna recém-aberta.

31. ... R1C
32. CxC BxC
33. P6B ...

Novamente ameaça mate com D7T+ e D8T.

33. ... P3C
34. BxPC! Abandonam.

Se 34. ..., PxB; 35. P7B+, R2C; 36. P8B=D mate.

Esta partida constitui bom exemplo do aproveitamento prático das posições restringidas e está intimamente vinculada aos temas de ruptura e de ataque direto ao Rei.

PARTIDA Nº 3
"Match" pelo Campeonato dos Estados Unidos, 1942.
4ª partida
Nova York
Abertura Ruy Lopez

Brancas Pretas
Kashdan Reshevsky

1. P4R P4R
2. C3BR C3BD

3. B5C P3TD
4. B4T P3D

Constitui a Defesa Steinitz Retardada. Vide estudo teórico às páginas 353 e 354.

5. P4B B2D
6. C3B C3B

Esta partida tem méritos para os estudiosos de xadrez, não somente por seu alto grau ilustrativo para o tema em foco (exploração das posições restringidas), como também pelos comentários feitos a ela pelos grandes mestres Reuben Fine, em *Chess Review*, e Alexandre Alekhine, em sua obra póstuma *Legado!*.

O então campeão mundial (Alekhine) analisou profundamente as onze partidas desse "match", estudando o estilo de jogo de Reshevsky, que considerava – juntamente com o russo Botwinnik – os mais sérios rivais para a disputa do campeonato mundial.

Comentando o último lance das Pretas (6. ..., C3B), embora sem criticá-lo, Alekhine citou a alternativa do desenvolvimento do BR por "fianchetto", como oferecendo às Pretas melhores perspectivas: 6. ..., P3CR; 7. P4D, B2C; 8. B3R, PxP; 9. CxP, CR2R, etc.

De opinião contrária é Fine, que considera mau esse "fianchetto", baseado no insucesso das Pretas na partida Keres x Alekhine, Margate, 1937, em que o campeão mundial foi fragorosamente derrotado.

7. P4D PxP
8. CxP ...

Analisando esta posição vemos que:

1. As Brancas mantêm o domínio das casas centrais, dispõem de melhor desenvolvimento e de vantagem em espaço. Em resumo, conseguiram uma mobilidade maior para as suas peças.

2. As Pretas, devido à perda do centro, encontram-se em posição restringida; seu Peão mais avançado (o PD) controla apenas casas de seu próprio território; o BR se encontra limitado em sua ação. Há desvantagem em espaço e na movimentação das peças.

São as desvantagens das posições restringidas.

O meio de explorar essa posição é um ataque ao Rei, que as Brancas procuram construir e desenvolver com êxito.

8. ... CxC

Alekhine coloca uma interrogação a esse lance e comenta: "Por que essa pressa em trocar as peças desenvolvidas?

Mais indicado seria 8. ..., B2R, seguido de ..., O-O."

O fato é que Reshevsky procura, com a troca de duas peças, suavizar sua posição restringida, manobra que é igualmente recomendada por Fine em seu livro *Ideas Bahind The Chess Openings*.

9. BxB+ DxB
10. DxC B2R
11. O-O O-O
12. P3CD! ...

As trocas aliviaram em parte a posição de Reshevsky, mas padece ela ainda do caráter restritivo.

A ação do BR preto é praticamente nula e grande a inferioridade central.

O desenvolvimento do BD branco via 2CD é excelente, pois sua ação se estenderá até a casa preta 2CR, um dos alvos do ataque branco.

12. ... TR1R

Outra manobra criticada por Alekhine, que a conceitua como "demasiado passiva, porque o retrocesso do Bispo a 1BR tira-lhe, por muito tempo, uma forte perspectiva de atividade. Com as Pretas eu teria jogado 12. ..., P3B, criando uma debilidade mais imaginária que real (a do PD). Impedindo o salto do Cavalo branco a 5D, teria aumentado consideravelmente a liberdade de manobra das Pretas. Em ambos os casos, 13. B2C, ou 13. B5C, P3TR; 14. B4T, TR1R; etc., as Pretas teriam mais possibilidades do que na partida."

13. B2C B1B

Defende o ponto crítico 2CR exercendo pressão, ao mesmo tempo, sobre o PR branco.

14. TD1D ...

Torna-se agora impossível a libertação inimiga, à base de ..., P4D.

14. ... T3R

Com o objetivo de dobrar as Torres na coluna do Rei, idéia que Alekhine considera pouco feliz, apontando como continuação lógica 14. ..., TD1D; e se 15. P3B, então 15. ..., P3B! etc.

15. TR1R TD1R
16. P3B! ...

O centro deve estar bem seguro antes de se iniciar um ataque

"O ponto mais ameaçado dos Peões brancos é agora reforçado convenientemente, e as Brancas têm excelentes perspectivas no flanco do Rei, onde existe a magnífica casa 5B." (Fine)

16. ... R1T?

A imortalidade do xadrez. As diferenças de estilo e suas relações com os planos desenvolvidos

Fine e Alekhine estão de acordo nesta interrogação. Diz o primeiro: "uma má jogada, que cria às Pretas sérios inconvenientes. Era melhor continuar com 16. ..., P3CR".

Opina Alekhine: "uma jogada sem valor, porém a posição é, há muito, difícil. Um pouco melhor seria 16. ..., D1B, com a intenção de ..., P3BD. Inferior seria, igualmente, 16. ..., P3CR; por 17. C5D, B2C; 18. D7T!, D1B; 19. C4B, T(3R)2R; 20. P5B. etc., com superioridade pronunciada".

O leitor deverá ficar perplexo com opiniões tão antagônicas e de mestres tão insignes como Fine e Alekhine!

É justamente tal fato que confere ao xadrez beleza e imortalidade. Se houvesse em xadrez opiniões mais concordes do que discordes, há muito que esse jogo estaria banido das atividades intelectuais do homem. Pelo motivo de cada um pensar de um modo, e querer provar ao seu adversário estar com a razão, é que o xadrez sobrevive e se estende através dos séculos, dando oportunidades de satisfazer à inteligência e à perspicácia, quase sempre, mas, outras vezes, à vaidade e ao amor próprio, atributos que acompanharão, por certo,o gênero humano em sua existência.

Já nas discordâncias entre Alekhine e Reshevsky intervém um outro fator, que é o estilo de cada enxadrista. Alekhine era o mestre por excelência da iniciativa, que a procurava com ardor em todas suas partidas. Daí detestar posições restringidas, que obrigam a uma passividade enervante. Percebe-se em seus comentários, com que freqüência se refere, por exemplo, à manobra ..., P3BD, mesmo à custa da criação de uma debilidade no PD, mas com a esperança de segui-la de ..., P4D, que, em sendo possível, libertaria o jogo preto.

Reshevsky, por sua vez, sente-se à vontade em posições difíceis, sendo mesmo, como assinala Fine, "um virtuose na defesa de posições como a da partida em curso".

Essa diferença de estilo explica as preferências de ambos os mestres.

17. C2R D1B
18. D2B ...

Aqui há um comentário de Alekhine, que se casa às mil maravilhas com o tema que

estamos estudando (exploração das posições restringidas).

Ei-lo: "O Cavalo branco se apodera de uma formidável posição em 5BR. As Pretas terão uma partida estrategicamente perdida, porém não pelo caminho escolhido em princípio.

Seu erro consistiria em uma falta de resolução e de um plano definitivo no momento de começar a luta.

Há cinqüenta anos, estas derrotas, devido à falta de espaço, eram muito freqüentes, e a presente partida poderia ter sido facilmente conduzida com as Brancas pelo Dr. Tarrasch. Atualmente são menos freqüentes, e, no caso de um mestre da altura e da experiência de Reshevsky, são uma exceção.

18. ... C2D
19. C4D T(3R)2R
20. D3C P3BR
21. C5B T3R
22. P4TR! ...

DIAGRAMA 464
Posição após 22. P4TR!

Um grande reforço para o ataque.

Pretende P5T, garantindo a forte posição do Cavalo, e abrindo brechas na defesa do Rei preto.

22. ... P4CD

Uma contramanifestação perfeitamente inofensiva, porque, em vista da falta de ação das Torres, não faz senão criar novas debilidades (Alekhine)."

Como na partida anterior, as Pretas tratam de contestar o ataque em seu flanco Rei com um contra-ataque na ala da Dama. Seus resultados, porém, são nulos, porquanto sabemos que, nesses casos, eficientes são apenas os contra-ataques no território central.

23. PxP PxP
24. P5T D3T

Após 24. ..., P3T, formar-se-ia uma debilidade grave em 3CR.

25. P3T P4B
26. T5D C4R

"Contra a aparente e lógica continuação 26. ..., P5B, as Brancas tirariam imediato proveito com 27. T(1R)1D, C4R; 28. TxPD! etc." (Fine)

27. TR1D ...

Ameaçando 28. TxPD.

27. ... C2B

"Novamente era má 27. ..., P5B, por causa da continuação 28. C4D, T(3R)2R; 29. CxP, C6D; 30. B3B! etc." (Fine)

28. D4T ...

Com a ameaça de P6T.

28. ... C4R

Após 28. ..., P3T; 29. D4C!, as Pretas estariam paralisadas. Agora Kashdan prossegue com precisão e energia.

29. P4B! C2B

Ou 29. ..., C2D; 30. P6T, P3C; 31. C3C; etc.

30. P6T P3C

Resposta forçada. O excelente trabalho de Kashdan culmina com a abertura da grande diagonal preta, dominada pelo Bispo de 2C.

31. BxP+ R1C
32. C3C BxP

Após 32. ..., CxP, seria decisivo 33. P5B.

33. B2C ...

"Kashdan conduz o ataque final com clara segurança. Prepara agora P5B que não servia de imediato por 33. ..., P4C." (Fine)

33. ... B2C
34. P5B! BxB

Desesperação.

"Se 34. ..., PxP; 35. BxB, RxB; 36. C5T+, R1B; 37. PxP, T3T; 38. D4C, e ganham." (Alekhine)

35. PxT TxP
36. D4C! T1R

Se 36. ..., D1B; 37. C5B!, C4R; 38. TxC!, e 39. C7R– etc." (Fine)

37. D7D T1D
38. D7R T1BR
39. T1BR B4R
40. T3D D1B
41. T(3D)3BR D1R
42. TxC! ...

O mais simples.

42. ... DxD
43. TxD BxC
44. TxT+ RxT
45. T7CD P5B
46. PxP Abandonam.

"Esta partida é de grande interesse didático. Demonstra, de uma forma muito convincente, os perigos das posições restringidas (mesmo sem debilidades) e também a maneira de aproveitar-se desse inconveniente.

Foi uma derrota (porém, também uma vitória) bem merecida." (Alekhine)

PARTIDA Nº 4

Olimpíadas de Helsinque, 1952

Abertura Ruy Lopez

Brancas	Pretas
V. Smyslov	G. Barcza
1. P4R	P4R
2. C3BR	C3BD
3. B5C	B4B

Constitui a Defesa Clássica, inferior a 3. ..., P3TD (Defesa Morphy).

Permite às Brancas um forte centro de Peões. Vide página 343.

4. P3B C3B
5. P4D! ...

O lance-chave das partidas do PR é aqui realizado com vantagem, tornando evidente a má colocação do BR inimigo.

5. ... PxP

Entregando o centro, mas após 5. ..., B3C; 6. PxP, CxP4R; 7. O-O, O-O; 8. D5D!, C4B; 9. B5CR, as Brancas adquirem, igualmente, superioridade.

6. P5R! ...

Se 6. PxP, B5C+, como em uma das variantes da Abertura "Giuoco Piano".

O lance do texto irá restringir o jogo adversário.

6. ... C4D

A alternativa seria 6. ..., C5R, mas, comenta o soviético Smyslov, após 7. O-O!, PxP; 8. D5D, P7B!; 9. DxC5R, PxC =D; 10.TxD, O-O; 11. B4BD, dispõem as Brancas de forte ataque.

7. O-O O-O

Evidentemente não é possível 7. ..., PxP; porque perde uma peça (8. DxC).

8. PxP B3C
9. B4BD! C(3B)2R
10. B5CR ...

As Brancas têm maior mobilidade

As Brancas ameaçam ganhar o Cavalo de 4D. O domínio das casas centrais e o melhor desenvolvimento dão às Brancas vantagem em espaço e maior mobilidade para suas peças. As Pretas, ao contrário, possuem uma posição restringida, difícil de ser manejada.

10. ... D1R
11. D3C ...

DIAGRAMA 465
Posição após 11. D3C.
As Brancas têm jogo superior.

Já vimos que existem diversos graus de posições restringidas, bem como diversas maneiras de se realizar o ataque a essas posições. Nas partidas Steinitz x Mac Donnell e Tarrasch x Marco vimos o método clássico do ataque ao flanco do Rei, baseado nos avanços dos Peões dessa ala.

Na presente partida veremos outro procedimento de ataque, igualmente ganhador, e possível graças à ação restrita das peças pretas, incapazes de atender à defesa de seu Rei.

11. ...	P3BD
12. CD2D	P3TR
13. BxC2R	CxB
14. C4R	...

Com a ameaça C6D, ganhando o PBR e a partida. O domínio absoluto, que as Brancas têm do centro, permite-lhes usá-lo como base para a investida final ao monarca adversário.

Observar a inatividade do BD preto e o entorpecimento das peças do segundo jogador.

14. ...	P4D

Libertação tardia.

15. PxPe.p.	C4B
16. TR1R	D1D

Fugindo à ameaça 17. C6B+, ganhando a Dama, mas a posição preta não tem mais defesa.

17. C5R	CxP6D
18. CxC	DxC
19. BxP+	TxB

E o ataque branco foi vitorioso, pois ganhou material. Se 19. ..., R1T; segue 20. C6C+, R2T; 21. CxT+, DxC; 22. D3D+, R1T; 23. T8R, ganhando a Dama.

20. DxT+	R2T
21. C4B	Abandonam.

Se 21. ..., DxPD; segue 22. TD1D, acompanhado de CxB e T8D ou T7R, ganhando.

PARTIDA Nº 5
Estocolmo, 1952
2º Prêmio de beleza
PD - - Defesa Índia do Rei

Brancas	Pretas
A. Kotov	G. Barcza
1. P4D	C3BR
2. P4BD	P3CR
3. C3BD	B2C
4. P4R	P3D
5. P3CR	O-O
6. B2C	P4R
7. CR2R	PxP
8. CxP	...

Estudamos esta abertura à página 419, onde foi recomendado o desenvolvimento das Brancas à base de P3CR e CR2R.

A idéia das Pretas, com 7. ..., PxP, é conseguir para si jogo mais livre; contudo, para isso, abandonam o centro, e o tributo que pagam é a perda de espaço e a conseqüente menor mobilidade de suas forças. É a origem de uma posição restringida, como sabemos.

8. ...	C3B
9. C2B!	...

As Brancas conseguiram superioridade no centro, vantagem em espaço e conseqüente maior movimentação para

suas peças. O objetivo agora é o ataque ao flanco do Rei. Logo, acertada é a conduta do enxadrista soviético ao evitar a troca dos Cavalos, que, por certo, beneficiaria o segundo jogador.

Além disso, a retirada do Cavalo em 2B é um lance que atende às exigências posicionais, pois o Cavalo, via 3R, irá exercer fiscalização perigosa nas casas 5D e 5BR.

9. ...	B3R
10. P3C	D2D
11. O-O	B6T

As Pretas conseguem trocar o BR inimigo; a idéia é, além de livrar parcialmente seu jogo restringido, privar o Rei branco de seu defensor e enfraquecer as casas brancas 3TR e 3BR. Porém, da mesma maneira, ficam enfraquecidas as casas brancas no território do segundo jogador, como as casas 4BR e 3R.

12. P3B	BxB
13. RxB	P3TD

DIAGRAMA 466
Posição após 13. ..., P3TD.
As Brancas têm ataque no flanco do Rei.

Não podendo atacar no centro nem na ala do Rei, as Pretas intentam um ataque na ala da Dama, manobra que resultará inútil, pois a ofensiva das Brancas, no flanco do Rei, será realizada com maior rapidez.

14. B2C	C2T
15. D2D	P4CD
16. C3R!	P3B

Evitando a entrada do Cavalo branco em 5D, mas criando uma debilidade no PD.

17.TD1D	TD1D
18. C2R	...

Rumo à 4D!

18. ...	D2B
19. B3B!	...

Ameaçando 20. B5T, ganhando a qualidade. Também situa melhor o Bispo e ganha um tempo, visto obrigar a Dama preta a mover-se, mais uma vez, para 2R, onde deve permanecer em defesa de seu Rei.

19. ...	D2R
20. C4D	C1R?

As posições restringidas são de difícil manejo

É difícil jogar nas posições restringidas. Carecem elas de planos, além de obrigar o jogador a defesas delicadas e,

não raro, à formação de debilidades em sua estrutura de Peões.

O ataque preto na ala da Dama ficou parado e o CD afastado do campo de luta. Há fraquezas nos Peões pretos da ala da Dama, ao lado de um entorpecimento na posição.

O ataque das Brancas necessita, em posições como estas, do apoio das Torres. Logo, colunas devem ser abertas sobre o Rei preto, quer pelo avanço do PTR, quer pelo avanço do PBR.

Este último deveria ser bem preparado, pois o PR branco ficaria sem defesa. Porém, o último lance das Pretas propicia ao mestre Kotov uma irrupção violenta na ala do Rei, graças a uma combinação igualmente instrutiva e elegante.

21. C(4D)5B!	PxC
22. CxP	D2B

Se 22. ..., D3R; segue 23. BxB, CxB; 24. D5C, D4R (se 24. ..., D3C; 25. C7R+, ganhando a Dama); 25. P4B, D6B; 26. P5R!, e a Dama preta fica interceptada na diagonal.

23. CxB	CxC
24. B6B!	R1T
25. D5C	T1CR
26. P4TR!	...

Rumo à 6TR e nada impedirá a marcha deste Peão.

26. ...	TD1R
27. P5T	T4R
28. BxT	PxB
29. D6B!	C1B
30. P6T	C2R
31.T2D!	Abandonam.

Não há defesa contra a manobra TR1D e T7D ou T8D, conforme o caso.

Neste exemplo apreciamos, como nas partidas anteriores, a elaboração de uma partida superior para as Brancas, graças ao domínio das casas centrais e à maior mobilidade de suas peças.

O ataque final diferiu dos anteriores; houve um assalto violento de peças, precedido de um sacrifício magnífico de Cavalo. A combinação foi possível graças à boa disposição das peças atacantes e ao erro da jogada 20ª das Pretas. Mas erros em posições coibidas são freqüentes, em face da dificuldade no manejo dessas posições e, não raro, permitem remates fulminantes, como foi o caso desta partida.

PARTIDA Nº 6

Campeonato da Áustria, 1937

5ª do "match"

Abertura "Giuoco Piano"

Brancas	Pretas
Spielmann	Eliskases
1. P4R	P4R

2. C3BR	C3BD
3. B4B	B4B
4. P3B	D2R
5. P4D	B3C!
6. P4TD	P3TD
7. O-O	P3D
8. P3T	C3B
9.T1R	O-O
10. P4CD!	P3T
11. B3T	C2D
12. P5C	C1D
13. CD2D	...

Esta posição foi estudada à página 335 e a conclusão foi que as Brancas mantinham posição ligeiramente superior, em virtude da maior mobilidade de suas peças, em contraste com o entorpecimento que se verifica na posição inimiga.

Cumpre notar que as Pretas não se descuidaram do centro; mantêm elas um Peão central, que defendem com ardor.

A causa de sua inferioridade está no congestionamento de suas forças, que se estorvam entre si, e que chegaram a tal situação por quererem a todo custo manter o Peão central.

A maior mobilidade das peças brancas é o fator de superioridade do primeiro jogador.

A maneira pela qual Spielmann tira partido dessa vantagem é altamente instrutiva.

13. ...	D3B
14. C1B	C3R
15. C3R	...

Rumo a 5D ou 5BR, objetivo da manobra iniciada por este Cavalo.

15. ...	C4C

Eliskases procura aliviar sua posição pelas trocas, conduta acertada nestas situações.

16. CxC	DxC
17. PxPT	PxPT
18. P5T!	...

DIAGRAMA 467
Posição após o sacrifício 18. P5T!

O ataque não deve sofrer protelações desnecessárias

As possibilidades de ataque das Brancas estão na ala do Rei e devem ser aproveitadas sem demora; caso contrário, as Pretas consolidam sua posição. Assim o compreendeu Spielmann, que realiza este interessante sacrifício de Peão, para ganhar tempo no ataque.

18. ...	BxPT

A aceitação do sacrifício é necessária. Com 18. ..., B2T, a posição das Brancas, com 19. C5D, seria muito superior.

19. B1BD! B3C

20. C5B ...

Percebe-se agora o alcance da inteligente manobra de Spielmann, explorando a posição incômoda das peças adversárias, com um ataque na ala do Rei que é sempre o método para tirar proveito de uma posição coibida.

20. ... D3B

Forçado, pois a 20. ..., D1D; segue 21. BxPT!, PxB; 22. D4C+, D4C; 23. CxP+, ganhando.

21.T3R C1C

Atacando o importuno Cavalo branco e defendendo-se também da ameaça 22. T3C. Se 21. ..., R1T, haveria a continuação seguinte: 22. T3C, T1CR; 23. D5T, C1B; 24. BxPT. etc.

22. CxPC! ...

Deve-se prosseguir no ataque com energia.

Sacrifício elegante e correto. Observar que, enquanto a ala da Dama preta se mantém inativa, todas as peças brancas convergem no ataque ao Rei do segundo jogador. O mestre Spielmann, tendo por base uma maior mobilidade de suas forças, consegue formar um ataque vitorioso no flanco do Rei inimigo.

22. ... RxC

23. D5T R2T

Para poder jogar com a Dama na coluna CR, em resposta ao lance branco T3B.

Se, por exemplo, 23. ..., C2D?; segue 24. T3B, D2R (24. ..., D3C; 25. T3C!); 25. DxP+, ganhando.

24.T3B D3C

25. D4T C2D

Evitando 26. T6B, que ganharia de imediato.

26.T3C D3B

27. B5CR D2C

28. B7R! D1T

29. D5T ...

Spielmann conseguiu afastar a Dama inimiga da defesa do Rei preto.

Agora ameaça mate com D5B+.

29. ... C3B

30. D3B ...

Cada jogada do mestre vienense encerra uma ameaça terrível.

30. ... T1CR

Não há salvação para o Cavalo preto. Se 30. ..., C1R; seguiria 31. BxPB, e contra 30. ..., C1C; 31. BxT ganha.

31. BxC TxT

32. PxT D1C

33. B5D T1C

34. R2T ...

Para poder jogar PxP. Se agora 34. ..., PxP; seguiria 35. P5R, com a ameaça de B4R+, ganhando de imediato.

34. ...	P4TD
35. PxP	PxP
36. BxPR	...

Somente agora conseguem as Brancas vantagem material de um Peão.

Mas, posicionalmente, sua superioridade era bem mais antiga.

36. ...	B3R
37. BxB	PxB
38.T1D	D3C

As pretas estão perdidas. Não possuem nenhuma outra defesa.

39.T7D+	R1C
40.T7C+	DxT
41. BxD	RxB
42. P4B!	T1R
43. P5B	B2T

Claro, se 43. ..., BxP; 44. D3B+, ganhando o Bispo.

44. D3B+	P4R
45. DxPT	B1C
46. D5C	R2B
47. P4C	Abandonam.

As Brancas ganham com o avanço de seus Peões da ala do Rei.

Um exemplo mais difícil que os anteriores, porém igualmente instrutivo, porque demonstra a maneira de se utilizar de uma maior mobilidade das peças contra uma posição algo restringida.

PARTIDA Nº 7

Nottingham, 1936

PR – Defesa Siciliana

Brancas	Pretas
Alekhine	Botwinnik
1. P4R	P4BD
2. C3BR	P3D
3. P4D	PxP
4. CxP	C3BR
5. C3BD	P3CR
6. B2R	B2C
7. B3R	C3B

A inversão 2. ..., P3D, com atraso no desenvolvimento do CD preto, tem a finalidade de evitar o Ataque Richter (vide página 376).

8. C3C	B3R
9. P4B	O-O
10. P4C!?	...

Ataque à baioneta

Este assalto de Peões para combater o "fianchetto" do Rei preto, na Variante Draconiana, é conhecido como o "ataque à baioneta". E aqui é realizado em sua forma mais precoce e violenta, "bárbara", sem os preparativos de D2D, O-O, ou O-O-O.

Em que se baseiam as Brancas para efetuar tão prematuramente esse ataque? Certo, a

posição preta é restringida, com inferioridade no centro, mas se trata de uma posição sólida, sem outras fraquezas.

Verdade que as Brancas são conduzidas pelo grande Alekhine, um dos maiores gênios da história do xadrez, o que é, como diz bem Max Euwe em *Meet the Masters!* obra de onde extraímos as variantes básicas desta partida "Uma garantia de que cada possibilidade de ataque será energicamente aproveitada."

A ameaça das Brancas é 11. P5C alijando o CR e diminuindo sua influência no centro, a fim de tornar perigoso o ataque com P4TR!

A resposta das Pretas deve ser firme, vigorosa, do contrário sua posição tornar-se-á imediatamente inferior. Como devem elas contestar o plano de Alekhine?

10. ... P4D!!

DIAGRAMA 468
Posição após 10. ..., P4D!!
O contra-ataque central anula o ataque prematuro das Brancas.

O centro das Brancas não estava estabilizado. Logo, novamente tem aplicação o sadio princípio do contra-ataque no centro contra os ataques prematuros de flanco, ainda que o atacante seja um Alekhine!

A resposta de Botwinnik, posicionalmente justificada, é a única maneira de rebater o violento intento das Brancas.

Segue-se um jogo difícil, e complicado, mas de grande beleza.

11. P5B ...

Agora não são mais possíveis os avanços:

a) 11. P5C, por 11. ..., CxP, ou;

b) 11. P5R, por 11. ..., P5D!; 12. CxP (se 12. PxC, BxPB!; recuperando a peça com bom jogo), CxC; 13. BxC (13. PxC, BxPB!), CxP!; 14. BxC, BxB; 15. DxB, DxB; e as Pretas têm bom jogo.

11. ... B1B!

Esta retirada em posição tão crucial parece significar uma perda de tempo; mas é a melhor jogada na posição. Observamos que o avanço 11. P5B enfraqueceu a posição das

Brancas no centro e que não será fácil realizar P5R.

12. PRxP ...

O PD preto era por demais incômodo e sua troca é o melhor que existe. Assim o entendeu o mestre Alekhine.

12. ... C5C

E agora as Pretas ameaçam recuperar o Peão, seja com 13. ..., CDxPD, seja com 13. ..., PxP. Se 13. B3B, segue-se 13. ..., PxP; 14. P3TD, PxP! etc. Para evitar essa continuação, as Brancas podem trocar antes os Peões: 13. PxP, PTxP; 14. B3B e colocam as Pretas diante de grave problema, pois após 15. P3TD, C3T, a posição das Pretas estaria perdida.

Porém, mesmo nesta "infernal" posição haveria recursos para o segundo jogador: 13. PxP, PTxP; 14. B3B, CxPC!; 15. BxC, BxB; 16. DxB, BxC+; 17. PxB, CxPB+; 18. R2R, CxT; 19.TxC, DxP, e as Pretas, com dois Peões e Torre pelas duas peças perdidas, teriam compensação suficiente.

13. P6D! ...

Alekhine realiza o lance mais forte na posição. Há, agora, duas ameaças importantes: 14. P3TD e 14. PxPR, DxP; 15. B5B. Não serve para as Pretas 13. ..., PxPD, por causa de 14. P3TD, seguido de 15. P5C e 16. P6B. O lance de Botwinnik é, portanto, forçado.

13. ... DxP

14. B5B! ...

A chave do contra-sacrifício das Brancas. Após 14. ..., DxD+; 15.TxD!, C3B (se 15. ..., CxPB+; 16. R2D, P3C; 17. BxPR, e ganham), as Brancas têm melhor jogo e a iniciativa.

Igualmente não convinha a troca 14. DxD, por 14. ..., PxD, e as Pretas teriam à sua disposição 15. ..., CxPB+; e 15. ..., PxP.

14. ... D5B!

O campeão soviético explora magistralmente a exposta situação do Rei branco.

15.TR1B ...

Alekhine reconhece que seu ataque fracassou e, com sua última jogada, obriga seu valente adversário a entrar numa combinação de empate.

15. ... DxPT!

16. BxC CxP!

Ameaçado 17. ..., D6C+; 18. R2D, B3T+, com posição de mate.

17. BxC D6C+

18.T2B ...

Lance forçado. Após 18. R2R?, DxB+ e depois de 18. R2D, B3T+, ganhando as Pretas em ambas as continuações.

18. ... D8C+

19.T1B ...

As Brancas não podem mover seu Rei. A partida terminou empatada por xeque-perpétuo de Dama em 6CR e em 8CR.

Observar o alto significado do sacrifício 16. ..., CxP!, afastando o Bispo branco da casa 2R (17. BxC). A tentativa de xeque-perpétuo com 16. ..., D6C+? (em vez de 16. ..., CxP!) falharia por 17. T2B, D8C+; 18. B1B!.

Apesar do resultado pacífico, é esta uma partida magnífica, que honra igualmente os dois grandes mestres.

Exemplo ilustrativo ainda de como se deve replicar a um prematuro ataque de flanco pelo contra-ataque no centro.

Verdade que se trata de um jogo difícil, complicado, cheio de ricas combinações. Outra luta não se poderia esperar de tão dignos expoentes do xadrez.

PARTIDA Nº 8
Torneio Cinqüentenário do Clube de Xadrez São Paulo, 1952

PD – Defesa Semi-Tarrasch

Brancas	Pretas
M. Eidelman	L. Engels
1. P4D	C3BR
2. P4BD	P3R
3. C3BR	P4D
4. C3B	P4B
5. PxPD	CxP
6. P4R	CxC
7. PxC	PxP
8. PxP	B5C+
9. B2D	BxB+
10. DxB	O-O

Esta posição já foi estudada à página 404 e a conclusão foi que as Brancas têm o melhor centro e possibilidades de ataque na ala do Rei, enquanto as Pretas, por causa de sua maioria de Peões na ala da Dama, possuem o melhor final.

Há, por assim dizer, um equilíbrio dinâmico da posição.

11. B2R	...

Na opinião de Alekhine, esta jogada tem o mesmo valor de 11. B4B, muito embora esta última tenha sido mais empregada pelos mestres contemporâneos, por parecer algo mais ativa.

11. ...	P3CD
12. O-O	B2C
13. D3R	...

Preferível seria 13. D4B, com a possível continuação 13. ..., C2D; 14. TD1B, C3B; 15. B3D, T1B; 16. TxT, BxT; 17. T1B, B2C; com possibilidades iguais (Alekhine x Grunfeld, Praga, 1931).

13. ...	C2D

Com o objetivo de atingir a casa 3BR, para exercer pressão no PR branco.

14. C2D C3B
15. P4B? ...

O campeão paulista procura atacar na ala do Rei, mas seu lance tem o grave inconveniente de enfraquecer ainda mais a posição dos Peões centrais.

15. ... D2D!

Para jogar em seguida a TR em 1D, atacando o PD branco. É instrutiva a estratégia do mestre alemão Engels ao atacar os Peões centrais do inimigo.

16. B3B TR1D
17. C3C TD1B
18. P4C? ...

DIAGRAMA 469
Posição após 18. P4C?.
Ataque injustificado das Brancas.

Ataques prematuros, sem a estabilização do centro, fracassam sempre

Esta é a posição que verdadeiramente nos interessa e que passaremos a estudar.

As Brancas querem, a todo custo, atacar no flanco do Rei. Mas, terão elas conseguido direito a esse ataque? Que vantagens posicionais lhe dão o ensejo de atacar? Foram satisfeitos os requisitos para o ataque no flanco, isto é, bom desenvolvimento, centro seguro e estável preparo de ruptura?

A análise da posição nos mostrará que:

1. O desenvolvimento das Brancas é imperfeito: a TD está inativa e o Cavalo ocupa sítio desfavorável, imobilizado na defesa do PD.

2. O centro branco é inseguro, instável, sujeito que está aos ataques das peças pretas.

As peças brancas em jogo (Cavalo, Dama e Bispo) devem permanecer na defesa dos Peões centrais; não podem, assim, empreender ação em outro setor.

3. A ruptura em 5BR não foi bem preparada, visto que as peças brancas não se encontram bem situadas para aproveitá-la.

4. Devido ao avanço dos Peões, o flanco do Rei branco encontra-se debilitado.

Logo, as Brancas não estavam em condições de atacar. Sua estratégia foi defeituosa.

Como devem as Pretas tirar partido dessa situação?

Já sabemos que os ataques prematuros nos flancos falham pelo contra-ataque do inimigo no centro. É exatamente a conduta a seguir nesta partida.

O contra-ataque não é possível à base de Peões, como na partida anterior (Alekhine x Botwinnik), mas será igualmente eficaz, por meio de peças, do mesmo modo eficiente.

18. ... C1R!

Manobra inicial, que visa destruir o centro das Brancas.

19. P5B ...

Uma ruptura ineficaz por lhe faltar os preparativos indispensáveis.

19. ... PxP
20. PCxP ...

A ruptura sem preparo é ineficaz

A ruptura foi realizada e revelou-se inócua. Dela resultou uma coluna aberta (CR), que não pode ser aproveitada pelo primeiro jogador. Bem diferente seria o resultado da partida se, neste momento, uma Torre branca dominasse a coluna CR!

20. ... C3D!

Reforça o ataque sobre o PR, ameaçando, ainda, ..., T1R. Impede 21. P5R, por 21. ..., CxP, e torna igualmente perdedor o avanço do PB.

21. P6B ...

Não dando atenção, ou não se dando conta da resposta do adversário. A verdade é que as Brancas já se encontram em posição bastante inferior.

21. ... CxP!

Se 22. BxC, a continuação seria 22. ..., D5C+; e 23. ..., DxB, ganhando a partida.

22. PxP T6B

As Pretas passam ao ataque

O ataque branco morreu no estado embrionário. Agora são as Pretas que atacam a enfraquecida posição do jogador brasileiro.

23. D4B C4C
24. B4C ...

Ou 24. DxC, BxB, e uma das ameaças seria 25. ...,TxC!; 26. PxT; DxP +; 27. T2B, DxTD+; 28. T1B, D5D+; 29. T2B,T1R!; 30. D1B (Forçado. Se 30. P3T, T8R+; 31. R2T, DxT+; e mate no próximo lance), T7R; 31. D1B, D5C+; 32. T2C, TxT+; 33. R1T, T8C mate.

Uma divertida variante de mate.

25. ... D4D
26. R2B D7C+
27. R1R T1R+
28. R1D D7BD mate

O contra-ataque ao inseguro e instável centro branco decidiu a partida.

II – VITALIDADE DAS POSIÇÕES RESTRINGIDAS

Nas páginas anteriores, aprendemos os inconvenientes das posições restringidas, assim como a maneira de explorá-las. Mas, serão sempre assim tão fracas essas posições, devendo, portanto, ser sistematicamente evitadas pelos jogadores de xadrez?

Responder afirmativamente seria contrariar as idéias do grande mestre báltico Aron Nimzowitch, que reduziu as asseverações sobre as desvantagens de tais posições a suas justas proporções.

Posições restringidas e, principalmente, aquelas decorrentes de posições fechadas, com cadeias de Peões entrelaçadas (exemplo: Peões brancos em 4D e 5R e Peões pretos em 4D e 3R), podem ser boas, desde que proporcionem planos. Do mesmo modo uma boa posição pode ser má, se não é capaz de fornecer nenhum plano que a torne mais forte.

Nas posições fechadas, o ponto essencial a considerar é a possibilidade de ruptura; este procedimento violento, via de regra, é o único meio para valorizar uma posição que desfruta da vantagem em espaço e maior mobilidade para suas peças.

Quando o lado coibido domina o ponto de ruptura, esta deixa de ser possível e aí cessa a vantagem do lado que tem mais espaço.

Em síntese, posições restringidas, pobres, podem ser boas, se dominam o ponto de ruptura do adversário, bem como se permitem a realização de planos, como, por exemplo, as rupturas possíveis de seu lado.

Um exemplo ilustrará melhor o tema.

PARTIDA Nº 9
Niendorf, 1927
PR – Defesa Nimzowitch

Brancas	Pretas
Brinkmann	Nimzowitch
1. P4R	C3BD

Defesa Nimzowitch, freqüentemente usada por seu autor.

2. C3BD	P3R
3. P4D	P4D
4. P5R	...

Esta posição pode ser alcançada na Defesa Francesa, após 1. P4R, P3R; 2. P4D, P4D; 3. C3BD, C3BD; 4. P5R. A crítica que se pode fazer é que o Cavalo preto em 3BD impede o lance ..., P4BD, que é fundamental nessa defesa.

4. ...	CR2R
5. C3B	P3CD
6. C2R	B3T!

As Pretas já se encontram com uma posição restringida, situação deliberadamente procurada. Como já sabemos, o ataque branco, no flanco do Rei, deve ser precedido de uma ruptura em 5BR, manobra que o segundo jogador deve evitar, para que sua posição não se torne inferior. Nimzowitch dá início a esses preparativos; daí tratar de trocar seu inativo BD pelo melhor Bispo das Brancas (o que corre por casas de cor oposta a dos Peões brancos avançados).

7. C3C	BxB
8. RxB	...

Desaparece assim o BR branco, peça de grande valor para um futuro ataque, e que poderia agir eficientemente no ponto de ruptura, a casa 5BR.

A retomada de Rei pode ser explicada, por desejarem as Brancas atacar precocemente, evitando assim a perda de tempo com a retirada do Cavalo (8. CxB).

8. ...	P4TR!

Ameaça ..., P5T, para desalojar o Cavalo branco de 3C, permitindo a instalação do CR preto em 4BR. Desse modo se dificulta a ruptura das Brancas em 5BR.

9. B5C	...

Impede o avanço ..., P5T e, ao mesmo tempo, intenta 10. C4T, ameaçando capturar o PTR com a Dama. Se 10. C4T, P3CR; 11. B6B, etc. As Pretas precisam descobrir uma defesa para seu PTR, sem recorrer a ..., P3CR, que debilitaria sua posição.

9. ...	D1B!

Eis a solução! Se agora 10. C4T, seguiria 10. ..., D3T+; 11. R1C, D5T; 12. P3BD, DxD+, e o PTR estaria suficientemente protegido sem ajuda do PCR.

10. D3D	C3C
11. P3B	...

Se agora 11. P4TR, a resposta seria 11. ..., C5C, seguido de 12. ..., P4BD.

11. ...	P5T
12. C2R	B2R
13. P3TR	BxB
14. CxB	CD2R

DIAGRAMA 470
Posição após 14. ..., CD2R.
As Pretas têm melhor posição.

Quando são fortes as posições restringidas

Esta posição é magnificamente analisada pelo mestre Ricardo Reti em sua monumental obra, *Los Grandes Maestros Del Tablero*. Ensina o insigne didata: "Pode-se tirar muito proveito do estudo desta posição. As Brancas controlam mais espaço e assim poder-se-ia pensar que têm vantagem.

Porém, este não é o caso.

O verdadeiro critério pelo qual se deve apreciar as posições fechadas é a possibilidade de ruptura. Em geral, o jogador que tem mais liberdade de movimentos e uma maior área está em melhores condições para colocar suas peças mais vantajosamente, ante uma possível ruptura, que seu adversário, que tem uma posição mais restringida.

Esta é a idéia do método a jogar nas posições restringidas, que se deve em grande parte a Tarrasch.

Nimzowitch demonstra-nos, agora, como uma posição restringida pode ser boa. Há possibilidades de ruptura para as Brancas, seja com P4BD, seja com P4BR e P5BR.

A primeira é dificilmente boa, posto que as Brancas dominam mais espaço no centro e no flanco do Rei, porém não no flanco da Dama. E, no presente caso, é particularmente duvidosa a manobra, porque o PD branco converter-se-ia em um Peão atrasado.

A jogada libertadora, imposta pela posição, seria P4BR e P5B. Porém, estas jogadas não podem ser feitas, porque as Brancas nunca dominariam o ponto 5BR.

Ainda mais, as Pretas fizeram bons preparativos para o futuro, com a aparente manobra artificial – porém verdadeiramente efetiva – ..., C3C; ..., P4TR; ..., P5TR; ..., C2R; e, sobretudo, a troca do BR branco.

Assim, enquanto as Brancas não têm possibilidades de ruptura e se vêem limitadas a realizar jogadas de espera, por detrás de sua muralha de Peões, o segundo jogador tem à sua

disposição as possíveis rupturas com ..., P3BR e ..., P4BD.

Unicamente as Pretas são capazes de tomar a iniciativa e, por conseguinte, têm melhor posição, apesar de ter um espaço restringido".

15. R1C	P3BR!
16. C3B	D2D
17. R2T	P4BD
18. P4B	D2B
19. PxPD	P5B
20. D2B	PxPD
21. TR1R	O-O
22. C3B	PxP
23. CxPR	...

E não 23. PxP, por 23. ..., TxC!; e 24. ..., CxP, com ataque decisivo.

23. ...	CxC
24. PxC	P5D
25. C5C	D4B
26. C6D	P6D

Se 26. ..., P4CD; 27. D4R e, como diz o próprio Nimzowitch, "as Brancas estão centralizadas".

27. DxPB+	DxD
28. CxD	TxP

A entrada da Torre na sétima horizontal decide a partida.

29. TD1D	T1BD
30. C3R	T1D
31. C4B	C4B

Previne 32. C6D e começa ..., P4CD!

32. P4T	...

Se 32. P6R, seguir-se-ia 32. ...,T7R!; e se 33.TxP, então 33. ...,TxT1R; 34.TxT+,R2T, e a ameaça preta C6C seria mortal.

32. ...	R2B
33. T4R	T7R!
34. T4B	...

Ou 34.TxT,PxT;35.T1R,T8D; 36.TxP, C6C, etc.

34. ...	R3R
35. T4C	P7D
36. T6C+	R2B
37. T4C	P3T
38. T4B	R3R
39. C6D	C6R

Abandonam.

III – O PEÃO ISOLADO

Por definição (capítulo primeiro, página 61), Peão isolado é todo aquele que não pode ser defendido por outro Peão, e isso por não existirem Peões companheiros nas colunas vizinhas.

Origens do Peão Isolado

Constitui, via de regra, uma desvantagem.

O Peão isolado origina-se, fundamentalmente, de duas maneiras diversas:

a) como resultado de uma estratégia defeituosa, no decorrer de uma partida, ou;
b) quando na fase da abertura e, deliberadamente, se procura uma maior liberdade para as peças de seu lado, em troca da debilidade presente.

As Desvantagens do Peão Isolado

Três são as grandes desvantagens do Peão isolado:

1 – Constitui uma fraqueza, por si mesmo, podendo vir a ser alvo de ataque.

2 – A casa em sua frente pode tornar-se um ponto forte para o adversário.

3 – É uma peça de obstrução, seja para os Bispos, seja para as Torres, principalmente.

Como Explorar um Peão Isolado

Por não dispor da defesa de outro Peão, o Peão isolado pode tornar-se um alvo de ataque e ser finalmente capturado. Porém, sua maior fraqueza não reside em si mesmo. Em muitos poucos casos se consegue vantagem, acumulando forças sobre ele, com o fito de tomá-lo. Na grande maioria dos casos, principalmente nas posições equilibradas, o defensor pode apoiar o Peão isolado com tantas peças quantas usa o atacante que pretende capturá-lo.

A principal desvantagem do Peão isolado não está, portanto, no Peão, senão na casa em sua frente. O adversário pode instalar uma peça nessa casa, que passa a ser um ponto forte, onde terá grande eficiência, porque faltam ambos os Peões laterais, que seriam capazes de expulsar a peça dessa casa.

O Cavalo é a peça indicada para situar-se nesses pontos fortes, onde terá aumentado seu raio de ação e seu poder agressivo.

O Peão isolado, como debilidade, não deve ser considerado, via de regra, como uma finalidade por si mesma, mas um meio para bem instalar uma peça em sua frente, com o objetivo de atacar as posições inimigas.

Vejamos duas partidas como exemplo.

PARTIDA Nº 10
Viena, 1873
PR - - Defesa Philidor

Brancas	Pretas
Andersen	Paulsen
1. P4R	P4R
2. C3BR	P3D

Defesa Philidor, abandonada na prática do xadrez moderno, por dar às Pretas inferioridade no centro. Vide estudo teórico na página 362.

3. P4D!	PxP
4. DxP	C3BD
5. B5CD	B2D
6. BxC	BxB
7. B5C	C3B
8. C3B	B2R
9. O-O-O	O-O
10.TR1R	T1R

As Brancas obtiveram superioridade na abertura. São suas vantagens: melhor desenvolvimento e predomínio nas casas centrais, o que significa vantagem em espaço, maior mobilidade para suas peças e possibilidades de ataque na ala do Rei.

11. R1C ...

Após o grande roque, o PTD necessita da proteção do Rei. Essa jogada de espera contribui para a segurança da posição branca.

11. ... B2D?

Com a idéia de ..., B3R, para jogar, talvez, ..., P3BD, e ..., P4D. Porém, vai permitir a formação de uma debilidade permanente no campo das Pretas.

12. BxC! ...

No jogo posicional deve-se trabalhar para a criação de debilidades permanentes

A manobra iniciada pelas Brancas vai concluir pela formação de um Peão isolado das Pretas, debilidade essa permanente.

É o tipo de debilidade que se deve procurar no jogo de posição, pois sua exploração técnica é mais simples.

12. ...	BxB
13. P5R!	B2R

Não é possível 13. ..., PxP; por 14. DxB, nem 13. ..., BxP; por 14. CxB,TxC; 15.TxT, PxT; 16. DxB, ganhando igualmente uma peça.

14. C5D B1BR

Todos os lances do segundo jogador são forçados. As Brancas ameaçavam 15. CxB+, ganhando um Peão. Se 14. ..., PxP; seguiria 15. CxB+,TxC; 16. CxP, ganhando uma peça do mesmo modo.

15. PxP PxP

Não servia 15. ..., BxP; por 16. CxP!, ganhando um Peão.

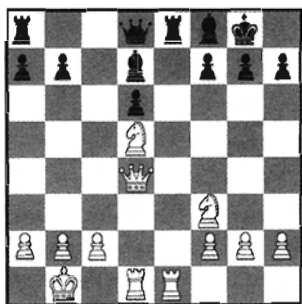



DIAGRAMA 471
Posição após 15. ..., PxP.
O PD isolado é uma debilidade permanente.

As desvantagens do PD isolado

O grande mestre alemão do passado, Adolfo Andersen, campeão mundial de 1843 a 1851 e de 1858 a 1863, famoso por suas brilhantes combinações, dá, nesta partida, magnífico exemplo de como se deve conduzir uma partida posicional.

A manobra iniciada com 12. BxC! permitiu ao mestre Andersen criar um Peão isolado inimigo (debilidade permanente), fraqueza essa que, além de ser uma obstrução para o BR preto, limitando, portanto, seus movimentos, permite a instalação de um Cavalo branco em 5D, impossível de ser eliminado por meio do ataque de Peões, e onde terá seu poder enormemente ampliado.

A casa 5D das Brancas é uma excelente base para um futuro ataque ao Rei preto.

16.TxT BxT
17. C2D! ...

O forte C5D só pode ser desalojado de sua casa, após uma troca com o BD preto. Daí manobrar Andersen com o CR, para, via 4R e 3BD, poder manter sempre um Cavalo em 5D.

17. ... B3B
18. C4R P4B

E não 18. ..., BxC; por 19. DxB, ganhando a seguir o PD.

19. C(4R)3B D2D
20. P3TD D2BR
21. P3T! ...

A partida deve ser decidida por um ataque de Peões no flanco do Rei

As Brancas não devem contentar-se com o domínio da casa 5D e a forte posição que o Cavalo mantém. Parodiando Nimzowitch, poderíamos dizer que essa posição não deve ser mostrada como "um reluzente par de botas". A instalação de um Cavalo inexpugnável em 5D (fruto da vantagem oriunda do PD preto isolado) não é uma finalidade, mas sim um meio para bem instalar uma peça, que deverá colaborar numa ação agressiva.

O essencial é o ataque de Peões no flanco do Rei, iniciado com o lance do texto.

Esse ataque se encontra bem justificado, pois é segura a posição branca no centro.

21. ... P3TD

As Pretas não podem jogar seu BR por "fianchetto", pois a 21. ..., P3CR; seguiria 22. C6B+. A forte colocação deste Cavalo impede, por conseguinte, a movimentação do BR. O avanço do PCR preto deverá ser precedido de ..., T1R, e ..., T3R; tomando a casa 3B ao salto do Cavalo. Mas, para isso, é preciso avançar o PTD para não ser capturado pela Dama branca. Ao mesmo tempo, o avanço do PTD prepara um ataque na ala da Dama.

22. P4CR T1R
23. P4B T3R
24. P5C! ...

Impede assim o plano do adversário, que era jogar ..., P3CR, e que seria agora rebatido com o mesmo C6B+!.

24. ... P4CD
25. P4TR T1R
26. D3D! ...

Para jogar 27. P5T, trocando o PTR branco pelo PBR inimigo.

26. ... T1C
27. P5T P4T
28. P4C! ...

Acabando de uma vez com o contra-ataque preto.

28. ... PxP
29. PxP DxP
30. DxPB D2B
31. D3D! ...

Claro, a troca das Damas beneficiaria as Pretas. Agora as Brancas têm a coluna TR aberta para o ataque ao Rei adversário.

31. ... B2D
32. C4R D4B

Visa impedir 33. C3C, seguido de 34. P5B. Se 32. ..., B4B; a resposta seria 33. C(4R)6B!.

33. T1T! ...

Com a ameaça de 34. C3R, D3C; 35. P5B, que as Pretas procuram evitar com o lance seguinte.

33. ... T1R

Agora Andersen remata a partida com uma de suas combinações, que o tornaram imortal.

34. C(4R)6B+! PxC
35. CxP+ R2B
36. TxP+ B2C

Ou 36. ..., R3R; 37. D3R+. Ou 36. ..., R3C; 37. D3BR!, ameaçando mate em 5T.

37. TxB+ RxT
38. CxT+ R1B
39. DxD+ BxD
40. CxP ...

E as Brancas ganham a partida facilmente.

Este exemplo nos mostra de que maneira a debilidade de um Peão isolado pode ser aproveitada, instalando uma peça na casa em frente ao Peão, situação essa que deu base para uma vitoriosa ação agressiva no flanco do Rei inimigo.

PARTIDA Nº 11
Breslau, 1912
PD – Defesa Tarrasch

Brancas	Pretas
Rubinstein	Marshall
1. P4D	P4D
2. C3BR	P4BD
3. P4B	P3R

Quando o Peão isolado é propositadamente desejado

Contra esta defesa, as Brancas têm oportunidade de isolar o PD inimigo, mediante PxPD e, após ..., PRxP, eventualmente PxP.

Este é o caso em que um dos jogadores deliberadamente se permite a criação de um Peão isolado. Tal pode ocorrer, ainda, em outras aberturas como:

1. Na Defesa Francesa, após 1. P4R, P3R; 2. P4D, P4D; 3. C2D, P4BD; 4. PRxP, PRxP; 5. PxP, BxP; 6. C3C, o PD preto fica isolado.

2. Na Defesa Siciliana, após 1. P4R, P4BD; 2. C3BR, P3R; 3. P4D, P4D (Variante Marshall); 4. PRxP, PRxP; 5. B2R! (contra o PD isolado o BR branco deve ser desenvolvido em 2CR ou em 2R), C3BR; 6. O-O, B2R; 7. PxP, O-O; 8. CD2D!, e, novamente, o PD preto ficou isolado.

Observar o correto 8. CD2D! e não 8. C3B, pois, contra o Peão isolado, deve-se manobrar para colocar o Cavalo no ponto forte.

Por que existem defesas que deliberadamente permitem o Peão isolado?

A razão está em que as Brancas, tendo a vantagem do lance inicial, se jogarem bem, as Pretas não podem igualar o jogo de todo, com as defesas consideradas normais.

As Pretas devem contentar-se, via de regra, com uma situação restringida, com desvantagem em terreno, porém firme, sem fraquezas permanentes. Não querendo submeter-se a essas posições, difíceis de serem conduzidas, como já vimos, muitos mestres, com as peças pretas, procuram realizar prematuramente jogadas libertadoras como por exemplo: ..., P4BD e ..., P4D,

que evitam as posições restringidas, mas à custa de certas fraquezas na estrutura de Peões.

Tarrasch considerava que é melhor criar-se um jogo livre de peças, ainda que à custa de alguma debilidade na posição. Daí aconselhar insistentemente o emprego de sua defesa (Defesa Tarrasch) contra a Abertura do Gambito da Dama, e dizer: "o enxadrista que teme ficar com um Peão isolado, deve renunciar ao xadrez".

Compensações do Peão isolado

Ao lado da fraqueza na estrutura de Peões – muitas vezes de exploração difícil, ou impossível –, essas linhas de jogo trazem compensações, como sejam:

a) a posse de uma forte casa central;

b) o par de Bispos;

c) a vantagem no desenvolvimento, ou;

d) domínio de uma coluna.

Atualmente, o parecer geral é que são mais factíveis de defesa as posições restringidas que os pontos debilitados; daí essas defesas recomendadas por Tarrasch terem caído em desuso.

Os mestres modernos estão de acordo que; em troca de suas fraquezas, o Peão isolado pode ter suas vantagens, mas, postas numa balança suas vantagens e suas desvantagens, estas últimas resultam maiores.

Quando o Peão isolado é vantajoso

Estas considerações não cabem quando são as Brancas que se permitem, na abertura, a criação de tal eventualidade, pois o Peão isolado central é considerado forte, desde que acompanhado de vantagem no desenvolvimento, ainda que essa vantagem se refira a um só tempo, como o da saída.

Daí serem vantajosas para as Brancas variantes como as seguintes:

1. Na Defesa Caro-Kann: 1. P4R, P3BD; 2. P4D, P4D 3. PxP, PxP; 4. P4BD (Ataque Panoff-Botwinnik, que permite o isolamento do PD branco, após ..., PxP, troca que geralmente as Pretas realizam um pouco mais tarde), C3BR; 5. C3BD, PxP; 6. BxP, e as Brancas têm vantagem no desenvolvimento, pois jogaram já seus dois Peões centrais e desenvolveram duas peças, enquanto as Pretas apenas

jogaram um Peão central, tendo uma só peça desenvolvida.

O PD branco isolado é, por conseguinte, forte.

2. No "Giuoco Piano": 1. P4R, P4R; 2. C3BR, C3BD; 3. B4B, B4B; 4. P3B, C3B; 5. P4D, PxP; 6. PxP, B5C+; 7. C3B, P4D; 8. PxP, CRxP (o PD branco ficou isolado); 9. O-O, B3R; 10. B5CR, B2R; 11. BxC, BxBR; 12. CxB, DxC; 13. BxB, CxB; 14. T1R (o PD isolado é forte neste caso, pois as Brancas têm vantagem no desenvolvimento, dominando as duas colunas do Rei e do BD), P3BR; 15. D2R, D2D; 16. TD1B, P3B; 17. P5D!, etc.

Demos esta extensa continuação para apresentar um fato novo no que concerne às vantagens do Peão isolado.

É possível, algumas vezes, sacrificá-lo, com a intenção de ocupar-lhe a casa vaga, com uma peça. Assim, 17. ..., PxP; 18. C4D!, e agora são as Pretas que ficam com um Peão isolado e com todas suas desvantagens!

Vide continuação na partida W. Steinitz x Von Bardeleben, capítulo primeiro, página 80.

3. No Gambito da Dama Aceito: 1. P4D, P4D; 2. P4BD, PxP; 3. C3BR, C3BR; 4. P3R, P3R; 5. BxP, P4B; 6. O-O, PxP; 7. PxP. Mais um caso em que o PD isolado é forte, por possuírem as Brancas vantagem no desenvolvimento.

De fato, as Brancas jogaram seus dois Peões centrais, têm o domínio do centro, realizaram o roque e desenvolveram duas peças, enquanto as Pretas apenas desenvolveram uma peça e jogaram um Peão central. O outro permanece em 3R, restringindo o jogo preto; ainda, falta-lhes o roque.

O PD isolado é forte, pois dá apóio às peças brancas nas casas 5BD e 5R, permitindo o domínio das colunas do BD e do Rei pelas Torres.

4. Na Defesa Semi-Tarrasch: 1. P4D, P4D; 2. P4BD, P3R; 3. C3BD, C3BR; 4. C3B, P4B; 5. PxPD, CxP; 6. P3R, C3BD; 7. B4B, PxP; 8. PxP, B2R. E novamente as Brancas têm o PD isolado, que é forte, por estar associado à vantagem em desenvolvimento, ainda que apenas representada pela vantagem do lance inicial. Tão promissora é a posição branca, que, com ela, Botwinnik derrotou o campeão mundial Alekhine, no Torneio de AVRO, 1938.

Exemplos semelhantes, em que as Brancas permitem a criação, em seu território, de um forte Peão isolado (com vantagem no desenvolvimento) ainda na abertura, são encontrados

em numerosas partidas de mestres.

4. PxPD PRxP
5. C3B C3BD
6. P3CR ...

Variante Rubinstein, o antídoto contra a Defesa Tarrasch. Vide estudo teórico à página 404.

6. ... C3B
7. B2C PxP

Para não perder um tempo após 7. ..., B2R; 8. PxP. As Pretas conseguem um jogo mais livre para suas peças, mas à custa de um Peão isolado.

Em seu magnífico *The Ideas Behind the Chess Openings*, diz Reuben Fine:

"Faltou um Homero para cantar a grande batalha de Tarrasch contra o mundo. Até o dia de sua morte, Tarrasch sustentou firmemente que sua defesa era indiscutivelmente a melhor de todas e que as outras eram puramente 'ortodoxas', por apegarem-se a concepções errôneas e obsoletas.

Apesar de seus hercúleos esforços, entretanto, acreditamos hoje que ele, estava errado."

8. CRxP B4BD
9. C3C B5CD
10. O-O BxC

A estratégia empregada pelo mestre norte-americano Marshall não pode ser recomendada: isola um Peão das Brancas, é verdade, mas desfaz-se do par de Bispos – e de seu melhor Bispo – com enfraquecimento nas casas pretas de sua posição. Mais debilidades se ajuntam a do PD isolado.

11. PxB O-O
12. B5C B3R

Desempenha este Bispo o papel de um simples Peão, para a defesa do PD, ameaçado que estava de captura após 13. BxC.

Observar que o PD isolado funciona como uma peça de obstrução à ação deste Bispo.

13. C5B D2R
14. CxB! PxC

Iludem-se as Pretas se pensam ter reforçado seu centro. Com 14. CxB!, e a jogada seguinte, o mestre polonês Rubinstein consegue desfazer-se de seu PD isolado, que poderia chegar a ser uma compensação para as Pretas, e isolar todos os Peões inimigos.

15. P4BD! ...

Observar a ação do BR branco desenvolvido por "fianchetto" sobre o centro do tabuleiro, idéia principal da Variante Rubinstein.

15. ... PxP
16. BxCD PxB
17. D4D! D1D
18. BxC TxB

Se 18. ..., PxB; seguiria 19. D4C+, R2B; 20. D5T+, R1C; 21.TR1D, etc.

19. DxPB ...

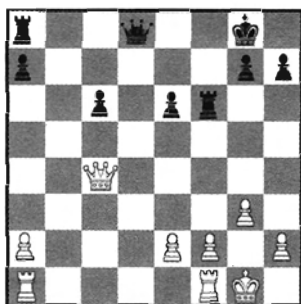



DIAGRAMA 472
Posição após 19. DxPB.
São débeis os Peões
pretos isolados.

Exploração dos pontos débeis

As Brancas têm dois blocos de Peões, enquanto as Pretas têm quatro.

Três de seus Peões estão isolados; são débeis e factíveis de exploração, principalmente o PR e o PBD.

A técnica, empregada por Rubinstein constitui um modelo nessas posições.

19. ... D4D
20. TD1B TD1BR

Se 20. ... DxD; 21. TxD, T1BD; 22. T5B!, e as Pretas estariam perdidas.

Agora, se 21. DxP, DxP!

21. P4R D4TR
22. P4B! ...

Os Peões pretos devem cair de "maduro". No momento ainda estão "verdes".

Se 22. DxP?, seguiria 22. ..., T3T!; 23. P4TR, P4C!, etc.

22. ... D4T
23. P5R T3T
24. T2BD ...

Para defender o PTD, pois se 24. DxPB, então 24. ..., DxPT.

24. ... D3C+
25. R2C T1D
26. TR2B! ...

O correto. Um erro seria 26. DxP, por 26. ..., DxD; 27. TxD, T7D+; 28. T2B, TxP+!; 29. RxT, TxT+; 30. R1C, TxPT; e as Pretas se salvariam.

26. ... T1BD

Agora é preciso defender o PBD atacado.

27. TR2D R1T
28. T6D D8CD
29. TxPB ...

Cai o primeiro Peão. O resto é simples.

29. ... T1CR
30. T8B D2C+
31. R1C D3C+
32. D5B DxD+
33. T2BxD P4C
34. TxT+ RxT
35. PxP T4T
36. P4TR P3TR
37. PxP TxP
38. T8B+

Abandonam.

Uma partida que bem acentua as desvantagens dos Peões isolados.

IV – O PEÃO ATRASADO

Todo Peão situado para trás de seus Peões companheiros é um Peão atrasado.

Constitui uma debilidade séria, na estrutura de Peões, e tem como causa uma estratégia defeituosa no decorrer de uma partida.

Como o Peão isolado, carece ele de defesa por parte de outro Peão e torna muito fraca a casa que lhe fica em frente. É, ainda, mais fraco que o Peão isolado, visto que mais dificilmente pode avançar e as casas que ataca, freqüentemente, estão ocupadas por Peões de seu lado.

Como Explorar o Peão Atrasado

Tira-se proveito do Peão atrasado, à semelhança do Peão isolado, procurando instalar uma peça na casa situada diante do Peão débil, casa essa que se torna um ponto forte para o lado contrário.

Essa casa débil, que não pode ser defendida por Peões (exatamente como no caso do Peão isolado), forma um "hole" (buraco). Uma peça colocada num "hole" bloqueia e restringe a posição inimiga.

Vejamos um exemplo ilustrativo, apresentado por Eliskases, numa conferência realizada em 1941, na sede do Clube de Xadrez, São Paulo.

PARTIDA Nº 12
Berlim, 1939
Ataque Nimzowitch.

Brancas	Pretas
E. Eliskases	H. Keller
1. C3BR	P4D
2. P3CD	C3BR
3. B2C	P4B
4. P3R	C3B
5. B5C1	...

Esta abertura, freqüentemente usada por Eliskases, leva o nome de Ataque Nimzowitch, já estudado à página 430.

As Brancas jogam uma Defesa Nimzowitch do PD, com as cores invertidas e com um tempo a mais: 1. P4D, C3BR; 2. P4BD, P3R; 3. C3BD, B5C; 4. C3B, P3CD.

O tempo a mais é representado pelo lance B2C, que as Brancas possuem neste momento.

Esta predileção, por jogar com as Brancas defesas próprias das Pretas, tem tido aceitação pelos mestres modernos, que bem valorizam o tempo a mais que o lance inicial proporciona.

Vimos, a esse respeito, no estudo da Abertura Inglesa, na página 429, uma Variante Draconiana (da Defesa Siciliana) jogada pelas Brancas com a vantagem de um tempo.

5. ... B2D

Após 1. P4D, C3BR; 2. P4BD, P3R; 3. C3BD, B5C; 4. B2D, P3CD; o lance 4. B2D, para as Brancas, é inferior, pois elas devem aspirar à vantagem na abertura. Já para as Pretas não sofre tal crítica, visto que as Pretas devem procurar jogo igual na primeira fase da partida.

6. O-O P3R
7. BxC! ...

Para jogar em seguida 8. C5R. A troca é realizada no momento oportuno, caso contrário, 6. ..., B3D impediria o plano das Brancas.

7. ... BxB
8. C5R T1B

Evita assim os Peões dobrados que se produziriam após 9. CxB.

9. P3D ...

Para efetuar a idéia básica das defesas índias, que é jogar P4R. Não esquecer que o primeiro jogador emprega com as Brancas uma defesa índia.

9. ... B2R

A nada conduziria agora 8. ..., B3D; por 9. P4BR.

10. C2D O-O
11. D2R C2D
12. CxB TxC
13. P4R! ...

Avanço central bem preparado e cumprido no momento exato. A idéia das Pretas de jogar..., B3B é energicamente refutada.

13. ... B3B

Se 13. ..., PxP; segue-se 14. CxP, C3B; 15. TD1D, CxC; 15. PxC, D2B, e, do mesmo modo, as Pretas não poderiam jogar..., B3B.

14. P5R! B2R

O PR branco restringe o jogo adversário

O P5R das Brancas limita o jogo das Pretas. Esses avanços dos Peões centrais devem ser bem calculados, pois não raro podem tornar-se Peões débeis, como veremos em páginas adiante.

15. P4BD D1C

Se 15. ..., P5D; seguiria 16. P4B, e 17. C4R, com partida satisfatória.

16. P4B P4B

Com a idéia de jogar P5D sem ceder a casa 5R. Mas se trata de uma jogada posicionalmente fraca, porquanto vai ser a causa de um Peão atrasado.

17. PxPe.p.! BxP
18. BxB TxB

E o PR preto tornou-se um Peão atrasado

DIAGRAMA 473
Posição após 18. ..., TxB.
O PR atrasado é uma fraqueza séria.

Devido a jogada débil 16. ..., P4B, criou-se no território do segundo jogador um Peão atrasado, que representa uma séria desvantagem.

A retomada 18. ..., PxP, para evitar o Peão atrasado, seria igualmente uma alternativa inferior, pelo enfraquecimento na estrutura dos Peões e pela própria posição do Rei preto, que ficaria descoberto.

O PR tornou-se um Peão atrasado, debilidade que teve como causa a estratégia defeituosa das Pretas, ao jogarem 16. ..., P4B.

É sempre a origem de tal desvantagem, porque não confere nenhuma primazia ao jogador que a possui. Logo, deliberadamente ninguém se permitirá um peão atrasado, visto não conceder nenhuma das possíveis vantagens do peão isolado (bom desenvolvimento, posse de forte casa central, o par de Bispos); ademais, é uma fraqueza mais séria do que o próprio Peão isolado.

Um dos poucos casos em que, propositadamente, é admitida sua criação ocorre numa variante da Defesa Siciliana, muito estudada pelos mestres russos modernos e que surge depois de 1. P4R, P4BD; 2. C3BR, C3BD; 3. P4D, PxP; 4. CxP, C3B; 5. C3B, P3D; 6. B2R, P4R!?.

Acreditam seus defensores que a debilidade do PD preto atrasado é, momentaneamente, difícil de ser aproveitada pelas Brancas e que, cedo ou tarde, conseguem as Pretas a libertação à base de..., P4D.

Não sendo possível essa manobra, o jogo das Pretas ficará estrategicamente perdido (vide página 385).

19. P3C ...

Um lance, que determina enfraquecimento nas casas 3BR e 3TR. Porém se trata de uma debilidade mais aparente que real, pois o adversário não mais dispõe do BD, que corre pelas casas de cor branca.

19. ... D3D
20. C3B ...

Impede 19. ..., P4R, que faria desaparecer a debilidade do PR atrasado.

O PR preto é fraco, nesta posição, pelas razões seguintes:

1 – Encontra-se paralisado em 3R, impedido de avançar, o que ocasiona dificuldades na movimentação das peças pretas.

2 – Sendo um Peão central, torna mais difícil a livre comunicação entre a ala da Dama e a ala do Rei.

3 – Uma das casas por ele atacada (4D) está ocupada por peão companheiro.

4 – Não há colunas abertas, que poderiam autorizar um contrajogo eficiente.

20. ... T1BD

Como explorar o Peão atrasado

Da mesma maneira que no Peão isolado, tira-se proveito do Peão atrasado em se ocupando a casa que lhe fica em frente.

A casa 4R preta tornou-se uma casa fraca, um "hole", isto é, uma casa que não pode ser defendida por Peões.

O lado com um "hole" deve vigiá-lo, não consentindo que peças inimigas aí se instalem.

Para se tirar proveito de um "hole", deve-se ocupá-lo com peças, principalmente Cavalo ou Bispo, porém, não prematuramente, como seria o caso de 21. C5R?, CxC; 22. PxC, e desapareceria a fraqueza das Pretas. Deve-se retomar uma peça capturada num "hole", com outra que não seja Peão.

A maneira como Eliskases se vale de tal debilidade é sumamente instrutiva.

21.TD1R T1D
22. D2CD! ...

A idéia é dobrar as Torres na coluna do Rei, valorizando a ameaça C5R. Seria igualmente precoce 22. C5R, por 22. ..., CxC; 23. DxC, DxD; 24. TxD, PxP, e as Pretas se serviriam da coluna aberta da Dama.

O plano é esperar, para jogar C5R, até o momento em que o segundo jogador retire o Cavalo de 2D. Ora, se as Pretas não executarem tal lance, não poderão servir-se da coluna da Dama.

22. ... T2B

23. T3R C1B
24. TR1R P3TR
25. P4TR! ...

Com sua última jogada, as Pretas se previnem contra um futuro C5C, ao mesmo tempo que ameaçam eventual ..., P4CR, para atacar o PBR branco, que vigia a casa 5R.

Com 25. P4TR!, não somente se mantém o bloqueio na ala do Rei, como também se constitui o primeiro passo ao ataque do Cavalo preto em 1BR, que é a peça de maior poder defensivo do Peão atrasado.

É necessário eliminar tal peça, o que se consegue com P5T, C4T e C6C, manobra longa, mas viável, por dominarem as Brancas o tabuleiro.

25. ... P3CD
26. D2R! T2C

O Cavalo preto paralisa o ataque das Brancas ao PR.

27. P5T P4CD
28. PxPC TxP
29. C4T T3C

É preciso cuidar da defesa do PR, três vezes atacado, visto que sua mais forte defesa, o Cavalo, está prestes a desaparecer.

30. D4C! ...

E não ainda 30. C6C, por 30. ..., CxC; 31. PxC, P4R!; 32. TxP, DxPC, etc.

30. ... T1R
31. C6C CxC

Por fim desapareceu o Cavalo preto.

Se 31. ..., C2D, a continuação seria 32. D2R, para ameaçar P5B.

32. DxC D2D
33. T5R! ...

Bloqueia o Peão atrasado e ameaça P5B, ganhando um Peão.

33. ... D2BR
34. TxPD! ...

A perda de um Peão era inevitável em todas as variantes.

34. ... DxD
35. PxD T3B

Além da desvantagem material, a posição preta é débil pelos Peões isolados de 2TD, 4BD e 3R.

36. T7D P3T
37. P5B ...

O ponto mais fraco das Pretas é mais uma vez atacado!

37. ... R1B
38. R2B! ...

A centralização do Rei é importante para o final que se segue.

38. ... T2R
39. T8D+ T1R
40. TxT+ RxT
41. TxP+ ...

Por fim cai o PR, centro de toda a partida.

41. ... TxT
42. PxT R2R
43. R3R ...

O final é facilmente ganho pelas Brancas.

43. ...		RxP
44. P4D		PxP+
45. RxP		R4B
46. P4CD		RxP
47. P4T		R3B
48. P5C		PxP
49. P5T		

Abandonam.

Este exemplo mostra, com evidência, os inconvenientes do Peão atrasado.

V – O AVANÇO P5R BRANCO NAS ABERTURAS

Em geral, o avanço do PR branco na quinta casa constitui forte jogada, desde que esteja cooperando para um ataque ao Rei adversário, pois, além de restringir a posição inimiga e desalojar o Cavalo preto colocado em 3BR – essencial para a defesa do pequeno roque –, abre ainda a diagonal branca 1CD–7TR para o BR ou Dama das Brancas. Daí tratar-se de um lance muito do agrado da maioria dos principiantes e de jogadores menos experimentados.

Porém, tal avanço necessita ser meditado, visto que freqüentemente a vantagem, toda transitória, em espaço que determina, não consegue compensar as dificuldades que precisam ser vencidas nos finais, isto por que o PR avançado torna-se, amiúde, um Peão débil.

O avanço P5R branco pode, por conseguinte, transformar-se em elemento de força ou de fraqueza.

Quando o P5R é Forte

As condições são as seguintes:

1 – Quando as Brancas têm melhor desenvolvimento e também possibilidades de ataque.

2 – Quando pode apoiar, em forma decisiva, o ataque contra o roque preto.

3 – Quando obriga à retirada o Cavalo inimigo de 3BR, peça essencial para a defesa do roque, com ganho de tempo para a realização do ataque.

4 – Quando as Pretas já tenham jogado ..., P3CR, pois então a casa preta 3BR torna-se uma casa forte para as Brancas, protegida

que estará pelo Peão branco de 5R. Adquirem grande força peças instaladas nesse "hole", principalmente Cavalos e Bispos. Convém notar que o lance ..., P3CR, somente enfraquece a casa 3BR em conjunção com o avanço do PR preto.

5 - Quando facilita combinações e sacrifícios como C6BR ou B6BR, etc.

Quando o P5R é Fraco

Posicionalmente, o Peão em 4R é mais forte, porque domina duas casas centrais, 5D e 5BR, não defendidas por Peões inimigos; casas, portanto, onde podem ser alojadas peças do primeiro jogador. Em 5R, o Peão fiscaliza casas com freqüência de menor importância, por se acharem igualmente sob domínio de Peões pretos (P2BD e P2CR).

De uma maneira geral, o avanço P5R se revela fraco quando as Pretas têm melhor desenvolvimento ou a iniciativa.

Três são os motivos principais da fraqueza do Peão avançado de 5R:

1 – Constitui, com freqüência, alvo de ataque do inimigo, exigindo defesa por parte de peças, que ficam escravizadas nessa função. Quando exige a proteção de outro Peão como P4BR, o BD branco fica limitado em seu raio de ação.

O ataque do segundo jogador ao PR avançado ganha de intensidade, quando não existe mais o PR preto; nesse caso o PR avançado branco pode vir a ser frontalmente atacado por uma Torre preta em 1R.

2 – As Pretas podem utilizá-lo para abrir a coluna BR para sua TR, com ..., P3BR.

3 – Resultam débeis as casas brancas 5D e 5BR, que passam a ser pontos de entrada para as peças inimigas.

Exemplos mostrando os casos em que o avanço P5R é forte podem ser vistos nas partidas Smyslov x Barcza (página 450); Eliskases x Keller (página 476), Andersen x Paulsen (página 468), Bogoljubow x Romanovsky (página 520) e Pillsbury x Judd (página 315).

Veremos a seguir alguns exemplos em que o avanço P5R se revelou débil.

PARTIDA Nº 13
Campeonato de Jerusalém,
1935
PR – Defesa Francesa

Brancas	Pretas
Fogel	M. Czerniak
1. P4R	P3R
2. P4D	P4D
3. P5R	...

Variante Nimzowitch. As Pretas igualam a partida com facilidade (vide estudo teórico à página 378).

O PR branco, em fase precoce da abertura, realizou o avanço em questão.

Não se trata, evidentemente, de um mau lance. A única crítica que se lhe pode fazer é que não traz vantagem às Brancas, pois não é feito com ganho de tempo, como seria o caso se existisse um Cavalo inimigo em 3BR.

A cadeia de Peões com um vértice avançado (P4D e P5R) é aceitável, quando o rival tenha provocado esse avanço por meio de um Peão (lance 2. ..., P4D), e, especialmente, quando as casas laterais ao Peão avançado estão ocupadas por peões inimigos. Na posição, o P4D preto ocupa uma das casas laterais; resta apenas a casa 4BR preta, que pode vir a ser ocupada por uma peça do segundo jogador (exemplo ..., C4BR).

O avanço do PR a 5R é usual na maioria das variantes da Defesa Francesa (estudo teórico à página 374); a posição restringida que decorre para as Pretas é, amiúde, a causa de grande número de derrotas sofridas pelos adeptos dessa linha de jogo. Porém, quando ao avanço P5R não se seguem, por parte das Brancas, ações opressivas imediatas e enérgicas, as Pretas costumam sair com vantagem, pois a luta, assaz longa, que se estabelece, com manobras lentas e planos indiretos, tem seu vértice no peão branco avançado e imobilizado, que vem a sofrer ação tenaz do adversário.

Essas eventualidades são usuais; é a explicação do porquê de muitos enxadristas se encherem de assombro ao perderem partidas erroneamente julgadas favoráveis.

3. ...	P4BD
4. C3BR	...

A proteção do PR com 4. P4BR seria um erro, porque, além de limitar o BD, facilitaria o desenvolvimento do CR inimigo via 3T (para posterior 4BR).

4. ...	C3BD
5. P3B	D3C

As jogadas pretas visam o PD branco, apoio eficiente do PR.

6. B2R B2D
7. O-O PxP!

Troca que não deve ser demorada, devido à ameaça 8. PxP!, seguido de P4CD, que restringe o jogo inimigo.

8. PxP CR2R
9. C3T ...

Para jogar 10. C2B, defendendo mais uma vez o PD.

9. ... C3C

Outra idéia seria 9. ..., C4B; 10. C2D, P4TR!, explo-rando a casa 4BR enfraquecida pelo avanço do PR. Czerniak, porém, jogou com outro plano, que foi aproveitar o PR avançado para abrir a coluna BR mediante ..., P3B.

10. C2B B2R
11. R1T O-O
12. C1C P3B!

DIAGRAMA 474
Posição após 12. ..., P3B!
As Pretas abrem favoravelmente a coluna BR.

O avanço P5R não foi seguido de nenhuma ação agressiva imediata. O ataque, que as Brancas pretendem efetuar com P4BR, apresenta dois graves inconvenientes: foi lento demais e o desenvolvimento de suas peças não foi satisfatório pois a TD está inativa, o BD ainda em sua casa de origem, o CD com função defensiva e o CR afastado do campo de luta. Ao contrário, as Pretas têm um desenvolvimento superior de peças; daí o plano de abrir a coluna BR resultar-lhes favorável.

13. P4B PxP
14. PBxP ...

Se 14. PDxP, o PD preto passado seria muito forte.

14. ... TxT
15. BxT T1BR

As Pretas dominam a coluna aberta

As Pretas conseguiram o domínio da coluna BR aberta, justa recompensa à boa estratégia desenvolvida. Como suas peças estão bem colocadas, tal vantagem pode ser decisiva para um ataque direto ao Rei branco.

16. B3D B1R!

Protege o CR ameaçado e, ao mesmo tempo, convida o adversário a atacar o PR preto, que ficou indefeso.

17. D4C? ...

Caindo na cilada habilmente preparada pelo mestre palestino. As Pretas ganham a partida mediante sutil combinação.

17. ...	CDxPR!
18. PxC	CxP
19. D3T	CxB
20. DxC	B4CD!
21. D3CD	...

Se 21. D1D, a continuação seria 21. ..., T8B; 22. B3R!, TxD; 23. BxD, TxT; 24. CxT, PxB; etc.

21. ...	DxC+!
22. RxD	T8B mate.

Uma partida jogada pobremente pelas Brancas, mas ilustrativa para o tema em estudo.

As Brancas realizaram precocemente o avanço P5R e não tiraram proveito da posição restringida imposta ao inimigo. A vantagem em espaço, que adquiriram, não foi seguida, como deveria ser, de rápida ação agressiva ao roque preto. O desenvolvimento das peças brancas foi defeituoso e muito lentos os preparativos de ataque na ala do Rei.

As Pretas tiveram tempo de completar satisfatoriamente seu desenvolvimento e explorar o PR avançado, mediante a abertura da coluna BR.

A linda combinação, que finalizou a partida, foi possível graças ao domínio que conseguiram da coluna aberta BR.

Outras vezes, o PR avançado transforma-se em alvo de intenso ataque, principalmente se falta o PR preto; uma Torre em 1R passa a atacar frontalmente o citado Peão. Um exemplo é a posição ocorrida na partida Mieses x Tarrasch, Metz, 1916, após 1. P4R. P4R; 2. C3BR, C3BD; 3. P4D, PxP; 4. CxP, C3B; 5. CxC, PCxC; 6. P5R, D2R; 7. D2R, C4D; 8. C2D, B2C; 9. C3C, O-O-O; 10. P4BD, C3C; 11. B2D, T1R; 12. P4B, P3B; 13. P4TD, B3T; 14. D4R, D2B; etc. As Pretas estão melhores, graças ao ataque sobre o débil PR avançado.

PARTIDA Nº 14
Londres, 1927
PR – Defesa Siciliana

Brancas	Pretas
Yates	Nimzowitch
1. P4R	P4BD
2. C3BR	C3BR

Inovação do próprio Nimzowitch. Provoca o avanço P5R, para dele tirar proveito. Se bem que conseguem as Brancas vantagem em espaço, cabe-lhes também a preocupação de

apoiar o Peão avançado, o que não se consegue sem a criação de pontos débeis.

3. P5R	C4D
4. B4B	C3C
5. B2R	C3B
6. P3B	P4D
7. P4D	PxP
8. PxP	B4B
9. O-O	P3R

Comparando-se esta posição com a da partida anterior, observamos que o BD preto agora atua por fora da cadeia de seus Peões. Na partida de Fogel x Czerniak, esse BD era um Bispo mau estático. Aqui ele é um Bispo mau dinâmico, de valor superior.

10. C3B	B2R
11. C1R	...

Com idéia de realizar um ataque à posição inimiga, com P4B, P4CR e P5B.

11. ...	C2D!

Impedindo o avanço do PB, pois a 12. P4B, CxPD!, seguido de 13. ..., B4B.

12. B4C!	B3C
13. P4B	CxPD
14. CxPD!	C3BD

Se 14. ...., PxC; segue 15. DxC!, B4BD; 16. BxC+, etc.

15. CxB	D3C+
16. R1T	CxC

Tornam-se fracas as casas 5D e 5BR das Brancas

Como conseqüência do avanço P5R branco e da luta desenvolvida na abertura, as duas casas laterais ao PR branco tornaram-se fracas, permitindo sua ocupação por figuras adversárias.

17. D4T	P4TR!
18. B3T	...

Retirada forçada. À 18. B3B, seguiria 18. ..., C4B; 19. ..., P5T, e ..., C6C+; etc.

18. ...	B4B
19. D3T	D4C!

Ganha tempo atacando a Torre branca, para dar passagem ao CD a 4D, via 3C.

20. R1C	C3CD
21. D3BR	C(3C)4D
22. P3CD	D3C+
23. T2B	T1BD
24. B2D	T3T
25. T1D	BxB
26. DxB	C4B

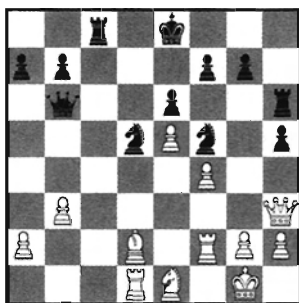



DIAGRAMA 475
Posição após 26. ..., C4B.

A posição é sumamente instrutiva e demonstra como aproveitar as debilidades das casas laterais provocadas pelo avanço do PR branco.

Os dois Cavalos são poderosos, visto ocuparem posição praticamente inexpugnável e firmemente apoiados pelo PR preto. Atuam próximo às forças inimigas, o que compensa seu curto raio de ação.

Convidamos o leitor a comparar esta posição com aquelas das lutas de dois Bispos x dois Cavalos ou Bispo e Cavalo, em que faltam aos Cavalos precisamente tais posições (vide os dois Bispos, página 535).

Enquanto isto, o PR branco permanece imobilizado, inativo, ameaçando duas casas sem valor.

27. D3D T3C

As Pretas devem vencer mercê do ataque

As vantagens conseguidas pelas Pretas (ocupação de casas fracas) são um meio para o fim em mira, que é o ataque ao roque branco. A esplêndida colocação dos Cavalos pretos permitirá o bom desenvolvimento do ataque final.

28. C3B T5C
29. P3TR T6C
30. P4TD C5T
31. R1B T3B
32. P5T D1D
33. R1C C4B

Não servia 33. ..., CxC+; por 34. TxC, TxT; 35. DxT, P3CR; 36. P5B!, e as Brancas conseguiram romper a posição dos Peões adversários.

34. R2T P3T
35. D1C ...

Ameaçando 36. C4D, pois se 36. ..., CxC; 37. RxT.

35. ... D2R!

Nimzowitch permite a jogada seguinte, por lhe encontrar resposta adequada.

36. C4D D5T!

Não é possível nem 37. CxT, nem 37. CxC, por 37. ..., TxPT+; com vantagem ganhadora.

37. B1R CxP

Ameaça mate com 38. ..., TxPC+, seguido de ..., DxPT+; e ..., DxT mate.

38.TxC TxPT+
39. PxT DxT+
40. R2C C6R+

As Brancas abandonam, pois o mate é inevitável após 41. R1T, D8B+; 42. R2T, D7C mate.

O avanço P5R debilitou as casas brancas 5D e 5BR, as quais foram trabalhadas por Nimzowitch, que conseguiu ocupá-las com seus Cavalos.

E, dessas posições, tais peças cooperaram com eficiência para o ataque vitorioso ao Rei inimigo.

Para terminar o estudo deste interessante tema veremos uma linda partida do mestre soviético David Bronstein, na qual se conjugam os três procedimentos recomendados para o aproveitamento do avanço P5R branco.

PARTIDA Nº 15
X Olimpíada–Helsinque, 1952
Defesa Francesa
(Por inversão)

Brancas	Pretas
Stoltz	Bronstein
1. P4R	P4BD
2. C3BR	C3BD
3. P3B	...

O usual é 3. P4D (vide estudo teórico à página 384). O lance do texto não é recomendável para as Brancas.

3. ...	P3R
4. P4D	P4D
5. P5R	...

A partida iniciada com a Defesa Siciliana transpõe agora, para uma Defesa Francesa, em que as Brancas jogam uma variante inferior.

O avanço P5R, freqüente nessa linha de jogo, foi realizado com perda de tempo, como sabemos, pois em 3BR não há peça a ser atacada.

5. ...	D3C
6. PxP?	...

Um erro estratégico

Com o desaparecimento do PD branco, o Peão de 5R torna-se extremamente débil.

O prosseguimento da partida nos mostrará as três maneiras de explorar o avanço P5R, quando tal avanço resulta débil.

São elas:

1. ataque direto ao P5R;
2. instalação de uma peça na casa lateral a esse Peão e;
3. abertura da coluna BR.

6. ...	BxP

O Bispo é desenvolvido com ganho de tempo.

7. D2B	...

Já um lance forçado, para defender o PBR.

7. ...	D2B!

1ª FASE: Ataque Direto ao PR

Inicia-se o ataque ao débil P5R branco.

8. D2R	...

Segundo movimento com a Dama e, outra vez, obrigado. A defesa natural 8. B4BR falharia por 8. ..., P3B!, e as Pretas ganhariam o PR. Porém, o lance da Dama irá dificultar o desenvolvimento do BR branco.

8. ...	CR2R

Com a ameaça 9. ..., C3C, ganhando o PR. Interessante observar que as Pretas, jogando uma Defesa Francesa (de caráter restritivo), após apenas oito lances se encontram em posição superior e de posse da iniciativa.

O P5R branco passa a constituir o eixo de toda a partida.

9. B3R ...

Defesa indireta do PR

O sueco Stoltz encontra a única defesa para seu PR. Agora ..., C3C não é ameaça, porque após 9. ..., BxB; 10. DxB, C3C; 11. B5C, as Brancas conseguem defender indiretamente o PR.

Estas dificuldades das Brancas, em defender o Peão em fase tão precoce da partida, demonstram, sem dúvida, a inferioridade decorrente, não tanto do avanço P5R, mas da eliminação gratuita de sua única defesa eficiente (6. PxP?).

9. ... BxB
10. DxB C4B

2ª FASE: Instalação do Cavalo na Casa Fraca Lateral ao PR Branco

11. D2R ...

Outra vez um movimento obrigatório, obstruindo o BR, pois 11. D4B não é possível devido a 11. ..., P3B! ganhar o Peão.

Com esta jogada, a Dama branca já realizou quatro movimentos, com prejuízo do desenvolvimento.

11. ... O-O
12. C3T P3B!

DIAGRAMA 476
Posição após 12. ..., P3B!
A abertura da coluna BR é favorável às Pretas.

3ª FASE: Abertura da Coluna BR

Não é mais possível acumular peças sobre o PR branco. Após haver estorvado o desenvolvimento normal das peças brancas, pela constante ameaça da captura desse Peão, o admirável mestre soviético David Bronstein lança mão de mais um procedimento correto na exploração do PR branco, isto é, a abertura da coluna BR.

Basta atentar que as Brancas ainda não rocaram, para avaliar a importância de tal coluna aberta, que incide

diretamente sobre o ponto fraco 2BR das Brancas.

13. C5CD D4T!

Pregadura importante do PBD branco.

Ameaça, ainda, 14. ..., P3TD, criando sérios problemas ao adversário.

14. PxP TxP!

E pretendem agora as Pretas avançar seu PR, para obter um ataque ganhador.

15. D2D ...

Impedindo o avanço do PR inimigo, pela ameaça sobre o PD.

15. ... P3TD!

Quais as conseqüências finais do avanço P5R branco?

Agora que desapareceu o PR branco é lógico perguntar quais as conseqüências finais resultantes desse avanço, ou, o que é o mesmo, quais as vantagens auferidas pelo segundo jogador.

A resposta será:

1. um melhor desenvolvimento de peças;
2. a abertura favorável da coluna BR e;
3. um centro móvel de Peões, difícil de ser bloqueado.

Tais vantagens são mais que suficientes para o jovem mestre russo pretender ganhar a partida.

Com seu último lance (15. ..., P3TD!), Bronstein simplifica a posição, para reduzi-la tão somente aos elementos indispensáveis ao aproveitamento de sua vantagem (teoria da simplificação de Capablanca).

16. C(5C)4D ...

Não é possível 16. C3T, por 16. ..., P4R!, e o ataque das Pretas seria vencedor.

16. ... C(4B)xC

17. PxC ...

A retomada de Peão é obrigatória. Se 17. CxC, a resposta seria sempre 17. ..., P4R!

17. ... DxD+

18. RxD B2D

Para jogar o Bispo a 1R e a 4TR, fazendo pressão sobre o PBR branco e sobre o defensor do PD.

A fraqueza do PR atrasado é apenas aparente, pois não pode ser explorada. Não é possível C5R, por exemplo, por ficar indefeso o PBR.

A força do domínio da coluna aberta BR far-se-á sentir até o final da partida.

19. B3D B1R

20. R3R ...

Defende ao mesmo tempo os pontos fracos 4D e 2B, antepondo-se, assim, ao defeito de ..., B4T. Mas essa centralização forçada do Rei terá,

igualmente, suas conseqüências funestas.

20. ... B4T

21. C5R ...

Bloqueado o PR inimigo e impedindo seu avanço, que seria possível após:

a) 21. C5C (ou 21. C2D), P4R!

b) 21. B2R, T1R, seguido de ..., P4R; e, em ambas as variantes, o Rei estaria sob o fogo direto de todas as peças inimigas.

21. ... CxC

22. PxC P5D+

A entrada na 7ª horizontal

A posição resultante de 22. PxC já estava estrategicamente ganha para as Pretas, mercê de seu forte PD passado. Mas, com seu avanço-sacrifício, Bronstein troca-o pelo PBR inimigo, conquistando a 7ª horizontal, fator último de sua bem concatenada vitória nesta partida.

23. RxP TxP

24. B4R T1D+

Observar a inervante passividade das Torres brancas, em contraste com as ativas e dinâmicas Torres das Pretas.

25. R5B ...

Não era possível:

a) 25. R3R, por 25. ..., T7R+; 26. R4B, T1B+; 27. R5C (27. R3C, TxB), TxB; 28. RxB, T4B mate.

b) 25. R3B, por 25. ..., T1B+; 26. R3C, T4BD; 27. TR1R, T4C+, seguido de ..., T(4C)xP; e as Pretas ganham.

25. ... TxPCD

26. TR1CD T1B+

Decide a partida com um ataque de mate.

27. R6D ...

Ou 27. R4D, T7D+; 28. R3R, T7R+; 29. R4B, T1B+; 30. R5C, TxB; 31. RxB, T4B mate.

27. ... T7D+

As Brancas abandonam. Havia mate forçado aos:

a) 28. R7R, com 28. ..., T1R mate.

b) 28. RxP, com 28. ..., B5C+; 29. B5B (29. R7R, T2D mate), T1R mate.

Merecem reparos especiais nesta partida, os pontos seguintes:

1. Uma inversão ocorrida na abertura, que, primitivamente era Defesa Siciliana (1. P4R, P4BD), transpôs para a Defesa Francesa (1. P4R, P3R), em que as Brancas não levaram a melhor, porque jogaram uma linha inferior dessa defesa.

2. O avanço branco P5R foi realizado sem ganho de tempo (não havia Cavalo preto em 3BR para ser corrido); mas, em todo caso, defendido que

estava pelo PD, impunha sempre um caráter da ação inimiga.

3. Porém, com o grave erro estratégico 6. PxP?, que fez desaparecer a única defesa forte do Peão avançado, o PR branco passou a constituir um Peão débil.

4. Numa primeira fase, as Pretas passaram ao ataque ao PR adversário.

A defesa foi-se tornando cada vez mais difícil, obrigando a lances de Dama, que dificultaram o desenvolvimento das peças do primeiro jogador.

5. Numa segunda fase, as Pretas ocuparam com o Cavalo a casa 4BR, casa enfraquecida pelo avanço do PR branco, ganhando tempo no ataque à Dama branca e dificultando novamente a saída do Bispo.

6. Após essas duas fases, haviam as Pretas conseguido impedir o normal desenvolvimento das peças brancas, principalmente do BR e de ambas as Torres.

7. Numa terceira fase, as Pretas, explorando o P5R branco, abriram favoravelmente a coluna BR.

8. Depois da realização dessas três fases, as vantagens obtidas pelas Pretas eram as seguintes:
a) melhor desenvolvimento;
b) domínio da coluna aberta BR e;
c) centro móvel de Peões.

9. A seguir, as Pretas simplificaram a posição, para mais facilmente valorizar sua vantagem.

10. Conjugando ameaças de um avanço central e ataque aos pontos fracos inimigos 4D e 2BR, as Pretas conseguiram:
a) forçar o lance branco C5R, que lhes deu um forte Peão passado defendido e;
b) aproximar o Rei branco do centro do tabuleiro.

11. O Peão passado teve duração efêmera. Foi trocado pelo PBR rival, dando às Pretas o domínio absoluto da 7ª horizontal, decidindo-se a partida mediante um lindo ataque de mate.

12. Lembrar que tudo decorreu do lance 5. P5R em conjunção com o grave erro estratégico 6. PxP?.

É incrível acreditar, mas como o prosseguimento o demonstrou, a partida já estava estrategicamente decidida após esses dois lances das Brancas.

Outros exemplos da fraqueza do P5R branco podem ser vistos nas partidas Brinckman x Nimzowitch (página 463); Reshevsky x Fine (página 505); e J. M. Crstiá x Eliskases (página 559).

VI – O AVANÇO P5D BRANCO NAS ABERTURAS

O que se disse a respeito do avanço P5R branco nas aberturas, aplica-se, em parte, também ao avanço P5D.

A) Igualmente é forte esse avanço, desde que:
1 – esteja acompanhado de melhor desenvolvimento;
2 – seja realizado com ganho de tempo (pelo ataque a peças inimigas);
3 – exista um "hole" (casa fraca) em 3BD das Pretas, passível de exploração, ou;
4 – encerre possibilidades de ataque.

O avanço P5D, nessas condições, proporciona às Brancas vantagem em espaço, além de restringir a posição às Pretas.

B) Igualmente pode constituir um elemento de fraqueza:
1 – por tornar-se alvo de ataque;
2 – da mesma maneira ficam fracas as casas laterais ao Peão avançado (casas 5BD e 5R das Brancas), que passam a constituir excelente pouso para as peças inimigas, principalmente os Cavalos;
3 – embora não exista a possibilidade de abertura da coluna BR mediante ..., P3BR, a reação das Pretas, ao avanço P5D branco, é procurar realizar ..., P4BR, para abrir a referida coluna. As Pretas deverão praticar tal ruptura (..., P4BR) após o desenvolvimento de sua ala da Dama. Na falta desse desenvolvimento, ou quando ele é insuficiente, as Brancas podem jogar também P4BR com vantagem, explorando o atraso do desenvolvimento das Pretas.

A partida Euwe x Keres (página 562) é um bom exemplo para ilustrar os inconvenientes do avanço P5D por parte das Brancas.

Ilustram as vantagens desse avanço as partidas Tarrasch x Marco (página 443) e Nimzowitch x Von Gottschall (página 501).

VII – O PEÃO PASSADO

"Pode chegar a parecer cômico, porém, lhes asseguro que, para mim, o Peão passado tem alma e, como o homem, possui aspirações que dormem dentro dele, em forma desconhecida para si, e temores cuja existência apenas suspeita".

NIMZOWITCH em Mi Sistema.

Definição e Generalidades

Diz-se que um Peão é passado quando não mais existe Peão inimigo à sua frente e nem nas colunas vizinhas, capazes de impedir sua marcha rumo à promoção.

O Peão passado é um elemento estratégico importante, uma força considerável. Com freqüência, sua mobilidade - principalmente se é Peão central - - constitui a espinha dorsal de toda uma posição.

Todo Peão passado possui ânsia de expansão em alto grau. Na mobilidade reside seu poderio. Trata-se de uma vantagem de grande eficiência em qualquer fase da partida, porém, é precisamente no final que seu valor se agiganta, influindo poderosamente na decisão da luta enxadrística.

Bloqueado, imóvel, é de escasso valor. Quando se põe em marcha, não raro obriga o adversário a sacrificar uma peça ao capturá-lo, para evitar um mal maior, isto é, a promoção a Dama ou outra peça.

Origens do Peão Passado

O Peão passado origina-se quer como uma eventualidade no decorrer de uma partida, quer de uma maioria real de Peões, isto é, capaz de passar um Peão.

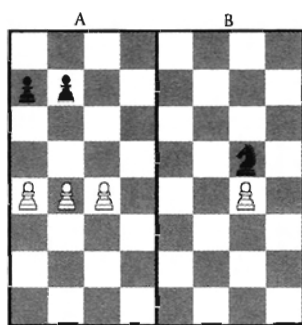



DIAGRAMA 477
A – O PBD é o candidato a Peão passado.
B – O PC está bloqueado.

Uma maioria de Peões numa das alas, ou mesmo no centro do tabuleiro, é um Peão passado em potencial.

Numa maioria, o candidato a Peão passado é aquele Peão que não têm Peão antagônico na mesma coluna (o PBD branco no diagrama 477A). Em 90% dos casos, o candidato é um Peão passado.

No diagrama 477A, para conseguir um Peão passado, as Brancas deverão jogar 1. P5B, isto é, avançando o candidato, e não 1. P5C?, por 1. ..., P3C!; e a

maioria branca seria freada! Porém, após 1. P5B; 2. P5C e 3. P6B, as Brancas alcançam seu objetivo, isto é, obtêm o Peão passado.

Aproveitamento do Peão Passado

Há três maneiras diversas de se tirar proveito de um Peão passado:

1 – Conseguir sua promoção a Dama, ou outra peça de valor. Evidentemente, é a aspiração máxima do Peão.

2 – Avançando-o, mesmo com seu sacrifício:
a) para dar sua casa à peça companheira, principalmente o Cavalo (diagrama 478) e
b) para abrir diagonais para a Dama e os Bispos (diagrama 479).

3 – Avançando-o, para dar apoio a outras peças em território inimigo (diagrama 480).

No diagrama 478, as Brancas ganham, sacrificando o PBR passado da maneira seguinte:

1. BxB+ DxB
2. P7B+! ...

Sacrificando o Peão para dar a casa 6BR ao Cavalo branco.

2. ... CxP
3. C6B+ ...

E as Brancas ganham a Dama inimiga. O sacrifício do Peão passado tornou possível um fulminante remate.

DIAGRAMA 478
Jogam as Brancas.
Exemplo de avanço-sacrifício de Peão passado, deixando vaga a casa 6BR para o Cavalo.

No diagrama 479, o PBD preto é passado. Em sua posição obstrui importante diagonal para a Dama preta. Com seu sacrifício, o segundo jogador consegue um remate magnífico.

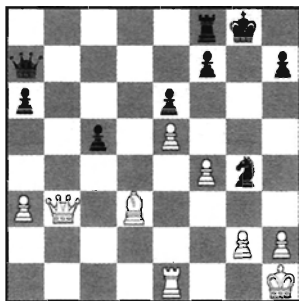



DIAGRAMA 479
Jogam as Pretas.
O avanço-sacrifício 1. ..., P5BD abre a diagonal para a Dama preta.

1. ...	P5B!

Abre a diagonal para a Dama com ganho de tempo, em virtude do "garfo".

2. DxP	C7B+
3. R1C	C6T+

Realiza-se o mate já visto na página 239 (diagrama 304).

4. R1T	D8C+!!
5. TxD	C7B mate

Uma combinação magnífica, possível graças ao sacrifício do Peão passado, que abriu a diagonal para a Dama companheira.

Outros sacrifícios de Peões, embora não passados, mas com a mesma idéia de dar casas ou abrir diagonais para as próprias peças, podem ser vistas no capítulo terceiro (página 267 em diante) e na partida Steinitz x Von Bardeleben (página 80).

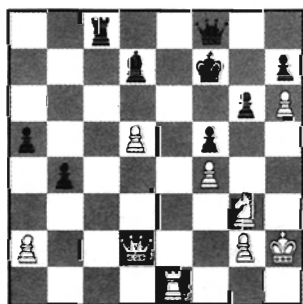



DIAGRAMA 480
Jogam as Brancas.
O avanço P6D dá apoio à Torre branca em 7R.

A posição do diagrama 480 ocorreu na partida A. Pomar x Reshevsky, Havana, 1952.

31. P6D!	...

O avanço deste Peão passado objetiva dar apoio à Torre branca na casa 7R.

31. ...	DxPT+

Apuradíssimo pelo tempo (o maior inimigo do grande mestre americano) Reshevsky captura o PT, não se dando conta do perigo iminente da entrada da Torre branca na sétima horizontal.

32. R1C	D1B
33. T7R+!	...

Ganhando a sétima horizontal e uma peça.

33. ...	R1C
34. D5D+	R1T
35. D4D+	R1C
36. D5D+	R1T

Repetição de lances feita para ganhar tempo no relógio, visto encontrar-se igualmente "apertado" pelo relógio o espanhol Pomar .

37. TxB	T8B+
38. C1B	D3B
39. D5R	Abandonam.

O avanço do Peão passado possibilitou a entrada da Torre na sétima horizontal, o que decidiu a partida.

Como Combater o Peão Passado

O essencial é o bloqueio mecânico por meio de uma peça, o qual deve ser realizado de maneira precoce (diagramas 481 e 482).

Duas são as principais vantagens do bloqueio do Peão passado:

1 - - A casa de bloqueio fica garantida contra ataques frontais de Torres e, ainda mais, tende a constituir-se num ponto débil inimigo (como sucede na exploração do Peão isolado). O Peão passado torna-se um dique protetor para a peça bloqueadora (diagrama 481).

2 – "A paralisação provocada pelo bloqueio não é de nenhuma maneira de caráter local. Há repercussão até à retaguarda. Todo um complexo de peças resulta afetado pela manobra do bloqueio. Por vezes, toda a posição inimiga fica com uma rigidez alarmante" – Nimzowitch, em *Mi Sistema*.

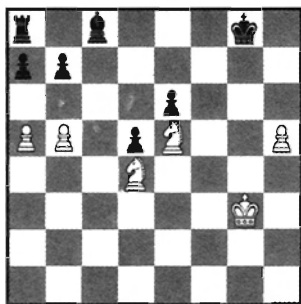
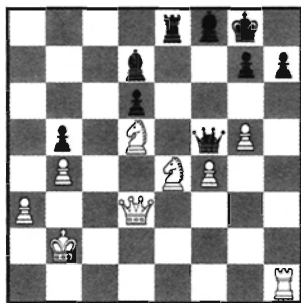



DIAGRAMA 481
Repercussão do bloqueio até a retaguarda das Pretas.

O diagrama 481 ilustra a paralisação imposta às peças pretas pelo bloqueio dos Peões passados centrais.

A peça bloqueadora deve ser bem escolhida (Cavalo, de preferência), a fim de não desempenhar unicamente papel estático de freador. O ideal seria conjugar uma boa ação de bloqueio com possibilidades de exercer ameaças desde sua casa. Ainda poder, eventualmente, deixar seu posto para exercer alguma função noutro setor e poder voltar logo à casa de bloqueio, ou, então, deixar em seu lugar um substituto.

A posição do diagrama 482 – com algumas modificações feitas para adaptá-lo ao tema em estudo

DIAGRAMA 482
O C5D branco bloqueia o PD passado das Pretas.

– é, em essência, a que ocorreu na partida Andersen x Paulsen (página 468).

O Cavalo branco de 5D bloqueia o PD passado das Pretas, à semelhança do que ocorre na luta contra o Peão isolado (Peão isolado e Peão passado guardam muita analogia no que concerne às suas desvantagens).

O Cavalo bloqueador não pode ser atacado frontalmente e, além de restringir a posição inimiga (observar a pouca ação do PR preto), coopera para a combinação ganhante seguinte: 1. C(4R)6B+!, PxC; 2. CxP+, R2B; 3. TxP+, B2C; 4. TxB+, RxT; 5. CxT+, R1B; 6. DxD+, BxD; 7. CxP, e a vantagem obtida é suficiente para o ganho.

Peões Passados Privilegiados

Nimzowitch dá essa denominação a Peões que gozam de maior liberdade de atuação e que são superiores aos Peões passados comuns.

São eles:

1 – Peão passado distante.

2 – Peão passado defendido.

3 – Dois Peões passados ligados.

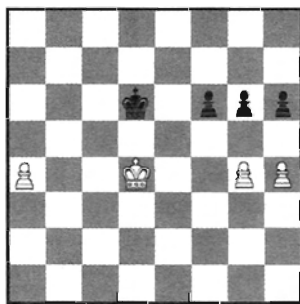



DIAGRAMA 483
O PTD é um Peão passado distante.

O Peão passado distante (o PTD branco no diagrama 483), avançando ou sacrificando-se, atrai o Rei inimigo, desviando-o de outros setores importantes. É temido nos finais de Peões.

No diagrama 483, o PTD branco passado distante atrai o Rei preto, afastando-o de seus Peões da ala do Rei. Conseqüentemente, o Rei branco fica em liberdade para atacar os Peões adversários.

Jogando as Pretas na posição do diagrama 483, uma continuação provável seria: 1. ..., R3B; 2. P5TD, R4C; 3. R5D, RxP (o Rei preto foi no canto da Sereia ...); 4. R6R, P4B; 5. PxP, PxP; 6. RxP, e as Brancas ganham o final com facilidade.

Outra magnífica ilustração da força do Peão passado distante pode ser vista no diagrama 176.

No diagrama 484, o PBD branco é um Peão passado defendido, superior ao PTR inimigo, que é simplesmente passado.

DIAGRAMA 484
O PB branco é um Peão passado defendido.

A razão é simples, pois enquanto o Rei branco pode dirigir-se à ala do Rei e capturar o PTR contrário, o Rei preto deverá permanecer dentro do quadrado do PB branco e sem poder capturá-lo. A força desse Peão reside justamente no fato da impossibilidade de sua captura pelo Rei inimigo. Constitui um elemento de grande eficiência nos finais.

Uma continuação possível, tendo as Pretas o lance, no diagrama 484, seria a seguinte: 1. ..., R4R; 2. R3B, R4B; 3. R3C, R4R (o Rei preto não pode afastar-se do quadrado do PB branco. Se 3. ..., R4C; 4. P6B, e ganham as Brancas); 4. R4T, R4D; 5. RxP, R3B; e o final é facilmente ganho pelas Brancas após 6. R5C, R4D; 7. R5B, R3B; 8. R6R, R2B; 9. R5D, R2D; 10. P6B+, R1B; 11. R6D, R1D; 12. P7B+, R1B; 13. R6B!, P4T; 14. PxP, P5C; 15. P6T, P6C; 16. P7T, P7C; 17. P8T=D, mate.

Os Peões passados unidos ganham facilmente.

Vejamos o procedimento ganhante no diagrama 485, tendo as Brancas o lance: 1. P6T! (O correto. Se 1. P6C+?, após 1. ..., R2C; 2. R6D, B6B; 3. R6R, B7R; 4. R6B, B6B; 5. R7C, B7R; 6. RxP, B4T!; 7. R6T, R3T, haveria empate), B6D; 2. B4D, B8B; 3. R4C+, R1T; 4. R5T, B7R; 5. P6C, e ganham.

DIAGRAMA 485
As Brancas têm dois Peões passados ligados.

Dois Peões passados e unidos na sexta horizontal são superiores mesmo a uma Torre (vide diagrama 205).

Mais exemplos de Peões passados (comuns, distantes, defendidos, unidos) poderão ser vistos no capítulo dos finais diversos de Rei e Peões (página 150 e seguintes). No diagrama 177 (final da partida Pillsbury x Gunsberg, Hastings, 1895) há um verdadeiro ramalhete de Peões passados.

Quando se Deve Avançar o Peão Passado?

Resumindo:

1 – Quando seu bloqueio, sendo débil ou inexistente, é possível:

A – Realizar sua promoção.

B – Quando o avanço aumenta seu valor, no sentido de contribuir para defender novos pontos importantes, ou dar apoio a outras peças.

C – Quando serve para abrir caminho ao Rei, que vem atrás ou ao seu lado.

D – Quando se pretende sacrificar o Peão, seja:

a) para dar sua casa a outra peça;

b) para abrir diagonais e;

c) para fazer o inimigo perder o máximo de tempo (caso do Peão passado distante).

Quando não se Deve Avançar o Peão Passado?

Resumindo:

1 – Quando faltar uma das boas razões acima apontadas.

2 – Quando pode ser fortemente bloqueado, ou quando iria defender ou apoiar pontos sem importância.

Como diz Nimzowitch: "é fácil obter Peões passados; o difícil é velar por seu futuro". Daí o cuidado que se deve ter, quando se pretende avançá-los.

Para encerrar este assunto, daremos uma esplêndida partida de Nimzowitch, extraída de sua grande obra *Mi Sistema* – fonte principal do nosso estudo – onde o tema do Peão passado é feito com grande proficiência.

PARTIDA Nº 16
Breslau, 1925
Ataque Nimzowitch

Brancas	Pretas
Nimzowitch	Von Gottschall
1. C3BR	P3R
2. P4D	P4D
3. P3R	C3BR
4. P3CD	...

O lance 1. C3BR, em conexão com o "fianchetto" do BD, constitui o Ataque Nimzowitch. Vide estudo teórico à página 430.

4. ...	CD2D
5. B3D	P3B
6. O-O	B3D
7. B2C	D2B
8. P4B	...

Para evitar a ameaça 8. ..., P4R, as Brancas dão início a um ataque no centro.

8. ...	P3CD

Já agora 8. ..., P4R não seria recomendável, por 9. PBxP, CxP (se 9. ..., PBxP; 10. PxP, e o PD preto ficaria isolado); 10. C3B, e as Brancas teriam melhor jogo.

9. C3B	B2C
10. T1B	TD1B
11. PxP	PRxP
12. P4R!	...

Abrindo vias para as peças brancas.

12. ...	PxP
13. CxP	CxC
14. BxC	O-O

De nenhuma maneira o PD branco isolado é fraco. As Brancas têm compensações no melhor desenvolvimento, nas possibilidades de ataque na ala do Rei e na coluna do Rei, aberta para suas Torres.

15. P5D!	...

Com este avanço, conseguem as Brancas abrir a diagonal para seu BD, ganhando um tempo pelo ataque ao PBD inimigo.

15. ...	P4BD

O PD passado encontra-se bloqueado

O PD passado do primeiro jogador, viu-se, logo ao nascer, fortemente bloqueado. Há um bloqueador principal (o Bispo adversário) e, ainda mais, um bloqueador reserva, isto é, o Cavalo preto.

Como tirar proveito de tal Peão? Evidentemente, em levantando tal bloqueio, para torná-lo um Peão móvel, idéia que Nimzowitch realiza de maneira magistral.

16. T1R	D1D
17. B1C!	...

Inicia Nimzowitch um plano, com o fim de distrair e anular as peças bloqueadoras de seu Peão passado.

17. ...	T1R
18. D3D	C1B

Para não enfraquecer a estrutura do roque -- o que sucederia após 18. ..., P3C.

As Pretas defendem seu PTR atacado com o Cavalo; o bloqueador reserva já foi, portanto, desviado.

19. TxT! DxT
20. C4T P3B
21. C5B ...

Atacado o bloqueador principal.

21. ... T1D
22. BxP! ...

Desaparece o bloqueador principal

Este sacrifício está relacionado com a idéia de afastar o Bispo preto de 3D, a fim de levantar o bloqueio do Peão passado.

Se 22. ..., PxB; segue 23. CxB,TxC; 24. D3C+; e 25. DxT.

22. ... BxP+

As Pretas estão obrigadas a aceitar a troca indireta dos Bispos.

23. RxB PxB

O PD tornou-se finalmente móvel, com ânsia de expansão.

24. D3C+ C3C
25. P4B ...

Defendendo indiretamente o Peão passado, que se encontrava sob ameaça de captura. Se 25. ..., BxP; ou 25. ..., TxP; seguir-se-ia 26. T1R e 27. C7R+, etc.

25. ... R1T

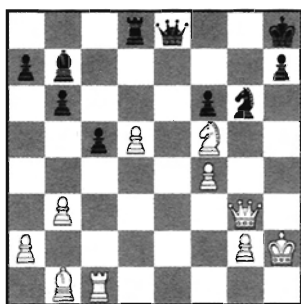



DIAGRAMA 486
Posição após 25. ..., R1T.
O PD passado tem campo livre para agir.

26.T1R D1B!

Uma variante citada por Nimzowitch em seu livro, e que bem acentua o valor do Peão passado, aconteceria após 26. ..., D1C?; 27. C7R, CxC; 28. TxC, DxD+; 29. RxD, T1C+; 30. R2B,T2C; 31. P6D, TxT; 32. PxT, B3B; 33. B4R, B1R; 34. P5B!!, R2C, 35. B5D! (o PD não pode ser sequer ameaçado!), R3T; 36. R3B, R4C; 37. R4R, e as Pretas não têm defesa contra a ameaça B7C, R5D e B6B, que determina a queda do bloqueio e promoção do Peão passado.

27. P6D! ...

Agora, a excelente casa 7R está a disposição da Torre ou do Cavalo das Brancas.

27. ... T2D

Se 27. ..., B1B; haveria a continuação seguinte: 28. C7R,

D3T+; 29. R1C, CxP; 30. CxB, TxC; 31. P7D, ganhando.

28. D3BD! TxP

As jogadas ganhadoras são devidas à ação do Peão passado

A ameaça era 29.T8R, DxT; 30. DxP+, R1C; 31. C6T mate.

Se 28. ..., T1D; então 29. T7R!, ganhando igualmente.

As jogadas ganhadoras T7R e C7R são conseqüências do avanço do Peão passado.

As Pretas resolveram-se pelo sacrifício da qualidade, para aliviar sua incômoda posição.

29. CxT	DxC
30. BxC	PxB
31. T8R+	R2C
32. D3C	...

As Brancas ganharam de acordo com a continuação seguinte: 32. ..., B3B; 33. T3R, B2D; 34. P5B!, DxD+; 35. RxD, BxP; 36. T7R+, R3T; 37. TxP, B8C; 38. T6T, P4CD; 39. P4T, PxP; 40. PxP (novo Peão passado em cena), R4C; 41. T6C, B5R; 42. P5T, P4B; 43. P6T, P5DB; 44. P7T, P6B; 45.T3C, P5B+; 46. R2B, P7B; 47. T3BD, e as Pretas abandonaram.

Na análise desta partida, os marcos principais foram os seguintes:

1 – O avanço do Peão central (15. P5D!), que permitiu abrir a diagonal para o BD "fianchettado" e originar um Peão passado.

2 – Como tal Peão se encontrava fortemente bloqueado, as Brancas manobraram de forma a desviar as peças bloqueadoras, conseguindo, pela ameaça direta ao roque preto (17. B1C! e 18. D3D), afastar o bloqueador reserva.

3 – Com um sacrifício de peça (22. BxP), forçaram a troca indireta dos Bispos, desaparecendo o bloqueador principal. O Peão passado tornou-se móvel, ansioso por expansão.

4 – Vimos por que não seria possível 26. ..., D1C; por uma variante que levaria o Peão passado à promoção, sua aspiração máxima.

5 – Com 27. P6D!, as Brancas deram apoio, na casa 7R, às duas peças, Cavalo e Torre.

6 – As Pretas foram forçadas ao sacrifício de qualidade, evitando, assim, as jogadas ganhadoras 28. C7R e 29. T7R, as quais devem ser consideradas como conseqüências do avanço do Peão passado.

7 – As Brancas venceram graças à vantagem material

obtida, possível pelo bom aproveitamento do PD passado.

Outros bons exemplos da força do Peão passado poderão ser vistos nas partidas Brinckmann x Nimzowitch (página 463); Reshevsky x Fine (página 505); Lasker x Tarrasch (página 508); Leonhardt x Bernstein (diagrama 500); Euwe x Keres (página 562); e Botwinnik x Capablanca (página 566).

VIII – A MAIORIA DE PEÕES NUMA DAS ALAS

Generalidades

Nas posições equilibradas, a maioria de Peões numa das alas implica na recíproca maioria de Peões inimigos na ala oposta.

Após o pequeno roque de ambos os lados, a maioria de Peões na ala da Dama é superior, desde que os Peões possam avançar impunemente. Quem tem maioria de Peões na ala da Dama pode usá-la sem comprometer seu Rei.

O avanço de Peões da maioria da ala do Rei, estando o Rei nessa ala, tem seu valor no meio jogo, quando esse avanço se justifica para um ataque no flanco do Rei, na exploração de posições restringidas, como já vimos; porém, como vantagem a ser utilizada no final é inferior à maioria de Peões na ala da Dama, pois o avanço dos Peões debilita o Rei.

Origens da Maioria dos Peões

A maioria de Peões numa das alas pode aparecer seja no meio jogo, como uma eventualidade no decorrer de uma partida, seja na própria abertura e deliberadamente procurada por um dos lados, que visa tirar proveito dessa vantagem em potencial.

Como Aproveitar tal Vantagem

A maioria de Peões numa das alas é uma vantagem que se explora no final.

Consiste a técnica de seu aproveitamento na realização dos três itens essenciais seguintes:

1 - Desde que é uma vantagem para o final, o primeiro cuidado é trocar todas as peças possíveis, para atingir a uma posição em que apenas se aprecie o material em desnível.

2 – Bloquear o avanço da recíproca maioria de Peões do adversário.

3 – Após as trocas suficientes, conseguir um Peão passado, pelo avanço da maioria.

Numa frase: quem tem uma maioria de Peões deverá tratar de obter um Peão passado e cuidar de sua promoção a uma peça de valor superior.

Nesses combates posicionais é importante a posição do Rei, que quase sempre colabora no bloqueio ao avanço da maioria inimiga. Por isto, estará idealmente colocado na mesma ala em que se encontra a maioria contrária. E, ainda mais, o avanço de seus próprios Peões, na ala oposta, é mais facilmente realizável.

Muitas vezes, a recíproca maioria de Peões do inimigo, em outra ala, apresenta Peões dobrados. Tal eventualidade é inferior, pela impossibilidade de forçar um Peão passado, objetivo de todo o avanço de uma maioria.

Vejamos dois bons exemplos para ilustrar o tema.

PARTIDA Nº 17
AVRO (Holanda), 1938
PD – Abertura Catalã

Brancas	Pretas
S. Reshevsky	R. Fine
1. P4D	C3BR
2. P4BD	P3R
3. C3BD	P4D
4. P3CR	PxP
5. D4T+	CD2D
6. B2C	P3TD
7. C3B!	...

Vide estudo teórico desta abertura, à página 427. As Pretas não podem jogar 7. ..., P4CD; por 8. CxP!

7. ...	B2R
8. C5R	...

Uma novidade de Reshevsky, que se revelou de duvidoso valor.

8. ...	T1CD
9. DxPB	...

As Pretas ameaçavam defender o PBD com 9. ..., P4CD.

9. ...	P4CD
10. D3C	CxC
11. PxC	...

As Pretas conseguiram maioria de Peões na ala da Dama

A estratégia empregada por Reshevsky, na abertura, não foi feliz; as Pretas obtiveram jogo

cômodo e o PR branco, longe de restringir a posição preta, tornou-se débil, por constituir alvo fácil de ataque.

Ao lado dessa debilidade, acresce, ainda, a maioria de Peões pretos na ala da Dama, uma vantagem para o final. Contra essa primazia do segundo jogador, não dispõem as Brancas de nenhuma compensação.

11. ... C2D
12. B4B ...

Este lance foi criticado por Euwe, num artigo em *Chess*, em que estuda as aberturas do torneio de AVRO. O ex-campeão mundial opinou que Reshevsky deveria ter experimentado 12. P4B, pois, com o lance do texto (12. B4B) originam-se dificuldades na defesa do PR.

12. ... P4BD

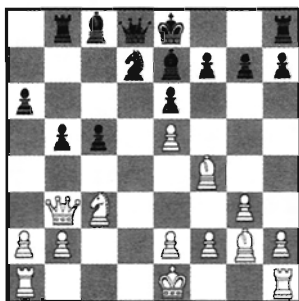



DIAGRAMA 487
Posição após 12. ..., P4BD.
A maioria de Peões das Pretas na ala da Dama forma o tema da partida.

Como devem as Pretas conduzir seu jogo.

A maioria de Peões pretos é uma vantagem real, que permite a formação de um Peão passado. Já a maioria das Brancas é apenas aparente. Encontram-se Peões dobrados em seu meio, que tornam difícil a obtenção de um Peão passado (na partida seguinte estudaremos esse assunto).

Não têm, pois, as Pretas, necessidade de bloquear a maioria de Peões brancos na ala do Rei. Sua conduta resume-se em apenas dois dos itens acima apontados, isto é:

1 – Troca de peças.

2 – Avanço da maioria da ala da Dama.

13. O-O D2B

Ao estudante recomendamos tirar do tabuleiro todas as peças de ambos os lados, com exceção dos Reis e dos Peões, e jogar o final que se depara, o qual é ganho pelas Pretas, sem muitas dificuldades. Tal exercício tornará mais claro o objetivo das Pretas nesta posição e em outras similares.

Um exemplo seria: 1. R1B, R2D; 2. P4R, R3B.; 3. R2R, P5B (nessas posições, deve-se avançar, em primeiro lugar, o Peão que não encontra outro

rival na mesma coluna); 4. R3R P4B; 5. P4B, P5C; 6. P4C, P4TD; 7. P5B, P5T; 8. P4T, P6C; 9. PxP (ou 9. P3T, P6B!), P6B!; 10. R3D (ou 10. PxPB, P6T!), PxP; 16. R2B, P6T, ganhando as Pretas.

14. P4TD O-O!

15. PxP PxP

16. C4R ...

É claro que não é possível 16. CxP?, por 16. ..., D3C, ganhando as Pretas uma peça.

16. ... B2C

17.T7T ...

Ameaçando 18. DxPC.

17. ... D3C

18.TR1T T1T!

A teoria da simplificação de Capablanca em jogo.

O último lance de Fine obriga a troca das duas Torres, manobra que facilita o plano do segundo jogador, que é chegar o quanto antes a um final.

Aqui, a teoria da simplificação de Capablanca, exposta à página 318, se aplica admiravelmente. As Pretas precisam reduzir o material ao mínimo (Peões), conservando apenas aqueles elementos que apresentam desequilíbrio posicional entre si.

19.TxT TxT

20.TxT+ BxT

21. D3D B3BD

22. C5C BxC!

Mais uma troca que beneficia às Pretas.

23. BxB4C D2C!

Não era possível 23. ..., BxB?; por 24. DxC!, nem 23. ..., CxP?; por 24. D6D, ganhando sempre as Brancas.

24. P3B ...

Evitam as Brancas nova simplificação, que mais agravaria sua inferioridade.

24. ... P3T!

Já era tempo de dar uma casa de escape ao Rei preto. Ao mesmo tempo, priva o enfraquecido PR branco de sua defesa, porque à 25. B4B, seguir-se-ia 25. ..., P4CR!

25. B7R P5B!

O PR branco está no "papo". Urge defender a maioria de Peões da ala da Dama.

26. D3B CxP

27. B5B ...

Claro, a 27. DxC, DxB.

27. ... C2D

28. B4D P4R!

Elegante e preciso. Fine devolve o Peão, porém consegue ainda mais simplificar a posição.

29. BxP P5C!

Ganhando um tempo para o avanço dos Peões, visto não poderem jogar as Brancas 30. DxPB, atentas que devem ficar na defesa do BD.

Agora, as Brancas possuem também uma maioria de Peões capaz de passar um Peão, porém tal eventualidade, na posição, é utópica: os Peões pretos estão próximos à meta de chegada.

30. D4D	CxB
31. DxC	P6B!
32. P3C	...

Aqui, 32. PxP permitira o ganho com a continuação 32. ..., P6C; 33. D5BR, B5R!; etc. Mas, agora, conseguiram as Pretas o objetivo pretendido na fase inicial do meio jogo, que é a formação de um Peão passado, e sua conseqüente promoção. O resto é muito simples.

32. ...	D3C+
33. R1B	P7B
34. D2C	D4B
35. D1B	B4D
36. P4B	BxB+
37. RxB	D4D+

As Brancas abandonam, pois não há defesa contra 38. ..., D8D.

Uma partida ilustrativa para o tema que estamos estudando.

PARTIDA Nº 18
Dusseldorf, 1908
"Match" pelo campeonato mundial
1ª Partida
Abertura Ruy Lopez

Brancas	Pretas
E. Lasker	S. Tarrasch
1. P4R	P4R
2. C3BR	C3BD
3. B5C	P3TD
4. BxC	PDxB
5. P4D	PxP
6. DxP	DxD
7. CxD	...

Quando a maioria de Peões numa das alas é deliberadamente procurada na abertura

Esta posição é facilmente atingida, desde que as Brancas empreguem a Variante das Trocas da Abertura Ruy Lopez (vide estudo teórico à página 356).

As Brancas têm igualdade de Peões, mas o final lhes é facilmente ganho, porque possuem superioridade de Peões no flanco do Rei e as Pretas têm um Peão dobrado no setor oposto. Os três Peões brancos da ala da Dama conseguem, sem dificuldade, deter os quatro adversários, por estar um deles dobrado.

A debilidade dos Peões dobrados

Eis a razão porque são débeis os Peões dobrados. A causa não está na possibilidade de sua captura, ou na fraqueza de casas, como sucede com o Peão isolado e o Peão atrasado. A debilidade dos Peões dobrados

manifesta-se, simplesmente, quando se faz sentir a necessidade de obter um Peão passado. São bastante fortes para evitar qualquer intenção do inimigo em querer forçar um Peão passado através deles, porém são débeis demais para produzir um Peão passado entre eles.

Sua debilidade aumenta quando o adversário tem uma maioria de Peões na outra ala, como é o caso presente.

Aberturas que concedem maioria de Peões

Além de Ruy Lopez, outras aberturas e defesas permitem a obtenção de uma maioria de Peões numa das alas, com ou sem a formação da maioria recíproca do adversário na ala oposta.

Vejamos alguns exemplos.

1 – Na Defesa Caro-Kann; 1. P4R, P3BD; 2. P4D, P4D; 3. C3BD, PxP; 4. CxP, C3B; 5. CxC, PRxC.

E encontramos as Brancas com sua maioria de Peões no flanco da Dama, sem a correspondente maioria inimiga no flanco do Rei. A compensação das Pretas está no jogo livre de suas peças.

2 – Na Defesa Semi-Tarrasch: 1. P4D, P4D; 2. P4BD, P3R; 3. C3BD, C3BR; 4. C3B, P4B; 5. PxPD, CxP; 6. P4R, CxC; 7. PxC, PxP; 8. PxP, B5C+; 9. B2D, BxB+; 10. DxB, O-O.

As Pretas, por causa de sua maioria de Peões no flanco da Dama, têm o melhor final. As Brancas têm o melhor centro e possibilidades de ataque no flanco do Rei (meio jogo preferível).

3 – Na Defesa Francesa: 1. P4R, P3R; 2. P4D, P4D; 3. C3BD, PxP; 4. CxP, C2D; 5. C3BR, CR3B (Variante Rubinstein, que se inicia com 3. ..., PxP); 6. CxC+, CxC; 7. B3D, P4B; 8. PxP, BxP (vide estudo teórico à página 376).

As Brancas têm maioria de Peões na ala da Dama e possuem ataque na ala do Rei. Esta variante é favorável ao primeiro jogador.

4 – Na Defesa Grunfeld: 1. P4D, C3BR; 2. P4BD, P3CR; 3. C3BD, P4D; 4. PxP, CxP; 5. P4R, CxC; 6. PxC, P4BD; 7. C3B, B2C; 8. B4BD, C3B; 9. B3R, O-O; 10. P3TR, PxP; 11. PxP.

As Pretas têm maioria de Peões na ala da Dama, o que lhes dá melhor final. As Brancas têm o melhor centro e possibilidades de ataque no flanco do Rei.

Vimos, em todos os casos em que há equilíbrio de posição (a única exceção é a Variante Rubinstein da Defesa Francesa), que há sempre compensações para o lado que tem de lutar contra uma maioria de Peões em uma das alas. O mesmo se dá na Variante das Trocas da Ruy Lopez, aqui empregada. Se as Brancas possuem essa vantagem de quatro Peões contra três, na ala do Rei, as Pretas têm compensação suficiente nos dois Bispos e no desenvolvimento mais livre, vantagens essas para o meio jogo.

No estudo teórico desta variante (página 340), dissemos que, se essa Variante das Trocas fosse concludente, todas as demais variantes da Defesa Morphy (que se iniciam com 3. ..., P3TD) não teriam razão de ser.

A vantagem da maioria de Peões na ala do Rei se explora no final; as compensações, que ela determina, são de molde a se tirar proveito no meio jogo. Daí dizer, pitorescamente, Tarrasch que: "felizmente, Deus colocou antes do final o meio jogo".

7... P4BD

Na página 357 estudamos a continuação correta, que nasce de 7. ..., B2D!

8. C2R B2D
9. P3CD! B3BD
10. P3BR B2R
11. B2C B3B?

Uma jogada em desacordo com as exigências estratégicas da posição

Quem tenha entendido o tema, que vimos desenvolvendo, criticará, e com razão, esta jogada de Tarrasch, que permite a troca de seu BR, desaparecendo assim a compensação das Pretas, que é o par de Bispos contra a maioria de Peões das Brancas na ala do Rei.

Talvez fosse preferível 11. ..., C3B, seguido de O-O-O.

12. BxB CxB
13. C2D O-O-O
14. O-O-O! ...

O Rei estará melhor situado na ala da Dama. Os Peões brancos da ala do Rei podem agora avançar impunemente. Com o monarca na ala do Rei esse avanço lhe enfraqueceria a própria posição.

14. ... T2D
15. C4BR T1R
16. C4B P3CD
17. P4TD! ...

As Brancas protelam por um lance a troca das Torres, na coluna da Dama.

Lasker deseja provocar a jogada 17. ..., P4TD, com a idéia de bloquear os Peões inimigos dessa ala.

17. ... P4TD
18. TxT ...

Simplificação, um dos requisitos exigidos para a valorização de uma maioria de Peões.

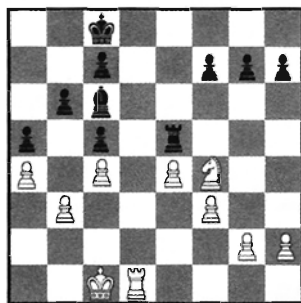
18. ... CxT
19. T1D C4R
20. CxC ...

Repete-se o comentário anterior.

20. ... TxC
21. P4BD! ...

Realizado o bloqueio dos Peões pretos da ala da Dama

O grande mestre alemão Lasker conseguiu constituir uma formação muito forte contra os Peões inimigos da ala da Dama. Os Peões brancos dispostos em "V" sustam qualquer avanço dos Peões inimigos.

DIAGRAMA 488
Posição após 21. P4BD!
Os Peões pretos da ala da Dama estão bloqueados. A maioria dos Peões brancos na ala do Rei é o fator decisivo da vitória.

21. ... T1R
22. C5T T1C

Se 22. ..., P3CR; a resposta seria 23. C6B!

23. T3D P3B
24. R2D ...

Como sempre, a centralização do Rei é fundamental para um final de partida.

24. ... B1R
25. C3C B2D
26. R3R ...

Fatores da superioridade das Brancas

São fatores da superioridade das Brancas, nesta posição:

1 – A vantagem teórica de um Peão na ala da Dama, já que os três Peões brancos dessa ala bloqueiam os quatro inimigos.

2 – A vantagem material de um Peão na ala do Rei.

3 – A melhor posição de seu Rei.

4 – A superioridade do Cavalo sobre o Bispo.

26. ... T1R
27. C5T T2R
28. P4CR P3B
29. P4T R2B
30. P5C P4B
31. C3C! ...

Para retomar em 4R com o Cavalo e não com o PB, a idéia é manter ligados os Peões da ala do Rei.

31. ...	PxP
32. CxP	B4B
33. P5T	T2D
34. T3B!	...

Agora não convém a troca das Torres, em cujo caso a vitória das Brancas seria dificultada, visto que o Bispo, cedo ou tarde, atacaria os Peões da ala da Dama. Para exemplo citemos a variante: 34. TxT+, RxT; 35. R4B, R3R; 36. C6D, B7B!, etc.

A permanência da Torre branca, na terceira horizontal, é indispensável para o avanço dos Peões brancos na ala do Rei.

34. ...	T8D
35. R4B	B2D

Se 35. ..., BxC, a continuação seria 36. RxB, T8TR; 37. T3D, TxP; 38. R5B, seguido de P4B e R6R.

36. T3R	T8TR
37. C3C	T5T+
38. R5R	T6T
39. P4B	R1D

Ineficaz seria a continuação 39. ..., B5C; por 40. P5B, BxPT; 41. R6R, ganhando.

40. P5B	...

Nada pode deter o avanço da maioria dos Peões brancos. A maneira de valorizar essa vantagem, por parte de Lasker, é magistral.

40. ...	T5T
41. P6B	PxP+
42. RxP	B1R
43. C5B!	...

Um lance magnífico. Se 43. ..., TxP, ganhariam as Brancas com 44. TxB+, RxT; 45. C7C+, etc.

43. ...	T5B
44. P6C	PxP
45. PxP	...

Finalmente, está organizado o Peão passado, objetivo procurado pelas Brancas desde o lance 4. BxC.

45. ...	T5C
46. TxB+!	RxT
47. P7C	R2D
48. C4T!	TxPC

Desespero. Se 48. ..., T5B+, seguiria 49. C5B, T5C; 50. R7B, etc.

49. RxT	R3R
50. C3B	R4B
51. R7B	R5R
52. R6R!	R6D

Se 52. ..., RxC; 53. R6D, ganhando os Peões inimigos.

53. R6D	R6B
54. RxP	RxP
55. R5C	Abandonam.

Uma magnífica lição técnica do grande mestre Emanuel Lasker, campeão mundial durante 27 anos (de 1894 a 1921).

IX – VALOR COMPARATIVO DOS BISPOS, DO BISPO E DO CAVALO

Conceitos de Bispo Bom, Bispo Mau, Bispo Estático e Bispo Dinâmico

Generalidades e Definições

Situado um Bispo em uma casa que lhe permita amplo raio de ação, por exemplo, em 4D, dominará ele sete casas de uma diagonal e mais seis da outra; ao todo, treze casas. Em sua pior localização, em 1T, fiscalizará apenas sete casas.

Já o Cavalo, em sua melhor posição, por exemplo, em 4D, dominará oito casas; e em situação inferior, em 1T, apenas duas. No total, 20 casas para o Bispo e 10 para o Cavalo. Logo, matematicamente, de maneira absoluta, o Bispo é uma peça superior ao Cavalo.

No entanto, o valor de ambas as peças, de um modo geral, é considerado igual e isso se deve:

1 – Ao fato de o Bispo apenas andar por casas de um só cor, enquanto o Cavalo, alternadamente, pode dominar casas brancas e pretas.

2 – O Bispo não pode saltar sobre outras peças, o que sucede com o Cavalo.

3 – A presença de Peões no tabuleiro, da mesma cor do Bispo, limitando-lhe a ação, faz com que o Cavalo adquira, de súbito, força extraordinária.

Devido à limitação exercida pelos Peões, o Bispo é superior ao Cavalo quando a posição é aberta, com poucos Peões. Ao contrário, nas posições bloqueadas, com cadeias de Peões de ambos os lados, o Cavalo é superior ao Bispo.

O Bispo torna-se, ainda, uma peça forte, desde que os Peões de seu lado ocupem casas de cor, oposta a de suas diagonais, porque desse modo não fica limitado em seus movimentos. Vem a ser uma peça fraca, ao contrário, quando os Peões avançados de seu lado são fixos e se encontram em casas da mesma cor da do Bispo; a razão está na limitação de seus movimentos. Essa fraqueza dos Bispos mais se acentua, desde que seus Peões se disponham em cadeias.

DIAGRAMA 489
Exemplos de Bispo bom e Bispo mau.

Bispo bom é aquele que corre por casas de cor, oposta a de seus Peões fixos.

Bispo mau, ao contrário, é aquele que corre por casas da mesma cor de seus Peões fixos. O Bispo mau, por sua vez, diz-se *estático*, quando se situa por detrás de seus Peões, e *dinâmico*, quando está adiante de seus Peões fixos.

No diagrama 489, por exemplo posição de uma partida de Alekhine, com as Pretas –, o B3R branco e o B1BD preto são Bispos bons; o B2R preto é mau e, além disso, estático.

Quadro Comparativo

Confrontando-se os valores dos Bispos entre si, e do Cavalo e dos Bispos, teremos as diferenças seguintes:

1 – O Bispo bom é francamente mais forte que o Bispo mau, principalmente do estático.

2 – O Cavalo é francamente mais forte que o Bispo estático, quer numa luta individual (só Peões), quer havendo outras peças no tabuleiro.

3 – O Cavalo é ligeiramente superior ao Bispo dinâmico, numa luta individual. Havendo mais peças, é-lhe inferior.

4 – Numa luta individual, Cavalo e Bispo bom têm o mesmo valor. Havendo outras peças, o Cavalo é inferior ao Bispo bom.

Importância do Tema

O conhecimento destas noções teóricas é fundamental para o jogo de posição, principalmente no meio jogo e no final. As lutas de Bispo contra Bispo, e de Cavalo contra Bispo são muito comuns nos finais de partida. Após os finais de Torres e Peões – em realidade os mais freqüentes – constituem um tipo de luta habitual.

Seu conhecimento permite resolver um dos problemas estratégicos mais sérios, que é saber quando convém chegar a um final com um Bispo ou com um Cavalo.

O bom entendimento destas noções autoriza, ainda, o enxadrista a compreender um aspecto dos mais importantes da arte da simplificação em xadrez.

1 O Bispo bom contra o Bispo estático

PARTIDA Nº 19
Havana, 1919
(1ª do "match")
PR -- Defesa Petroff

Brancas	Pretas
Capablanca	Kostich
1. P4R	P4R
2. C3BR	C3BR
3. CxP	P3D
4. C3BR	CxP
5. D2R!	...

Embora este lance permita a troca das Damas, torna possível manter a vantagem de desenvolvimento para as Brancas. Vide estudo teórico à página 363.

5. ...	D2R
6. P3D	C3BR
7. B5C	DxD+
8. BxD	B2R
9. C3B	B2D
10. O-O	O-O
11.TR1R	C3B
12. P4D	TR1R
13. B5C	P3TD
14. B4TD	P4C
15. B3C	C4TD
16.T3R	P3B

Após 16. ..., CxB, as Pretas ficariam com um par de Bispos restringidos.

Daí Kostich procurar reter seu CD.

17.TD1R	R1B
18. B4BR	C2C
19. P3TR	P3T
20. B2T	B1D
21.TxT+	BxT
22. P4TD	P4B
23. C4R	CxC
24. B5D	T2T
25. BxCR	B2R
26. PTxP	PTxP
27. PxP	PxP
28. B8C	T1T
29. B3C	T2T
30. B8C	T1T
31. B3C	T2T

Esta repetição de lances é feita com o objetivo de ganhar tempo no relógio.

32. C5R	C1D
33. P3C	C3R
34. B5D	C5D
35. P3BD	C4B
36. B2T	P5C
37. P4C	C3D
38. P4BD	T6T
39.T3R	C1B
40. B7C	...

Os dois lados dispõem do par de Bispos, mas enquanto o das Brancas é ativo e domina o tabuleiro, o das Pretas é de pouca ação, visto tratar-se de um par de Bispos restringidos.

40. ...	C2T
41. B5D	P3B
42. C3B	C3B
43. C4T	C5D
44. C5B	CxC
45. PxC	B2D
46. B4R	T3T
47.T3D	B3B
48. BxB	TxB

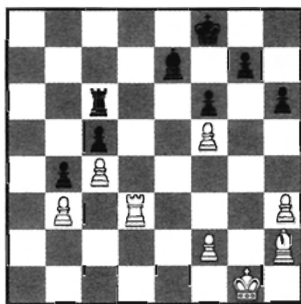



DIAGRAMA 490
O Bispo branco é o Bispo bom; o das Pretas é o Bispo mau estático.

Inicia-se a luta do Bispo bom contra o Bispo mau estático

Como veremos em páginas seguintes (tema do par de Bispos), o lado que tem o par de Bispos em atividade contra um par de Bispos restringidos, ou contra Bispo e Cavalo, vence a partida, seja pela própria força dessas duas peças combinadas (os dois Bispos), seja pela troca, em momento oportuno, de um dos Bispos, ficando quer com um Bispo superior a um Cavalo (Bispo bom x Cavalo), quer com um Bispo superior a outro Bispo, como é o caso presente.

A posição do diagrama 490 é a que realmente nos interessa para o estudo do tema em questão. As Brancas possuem o Bispo bom, ao passo que as Pretas têm o Bispo mau, isto é, o Bispo de cor igual a de seus Peões fixos. Por se situar atrás desses Peões, trata-se de um Bispo mau estático.

A vantagem das Brancas se refere, pois, à maior mobilidade que seu Bispo desfruta. Basta contar as casas que ambos os Bispos têm à sua disposição, para se avaliar quão superior é o Bispo de cor igual a de seus.

Ainda mais, as Brancas têm um único ponto débil em seu território, que é o Peão de 3CD; ao contrário, as Pretas possuem dois pontos débeis, o P4BD e a casa 3CR. O P5BR branco, embora dobrado, exerce ação restritiva no campo inimigo. Longe de ser uma debilidade, constitui, isto sim, uma vantagem.

A superioridade do Bispo bom e os pontos débeis inimigos dão às Brancas uma vantagem incontestável.

49. R2C ...

Nos finais, o Rei é uma peça de grande valor; deve ser logo centralizado.

49. ... T3T
50. R3B T7T
51. B3C ...

Protege seu PBR atacado, libertando o Rei da sua defesa e tornando possível o avanço do monarca.

51. ... R1R
52. B4B T6T
53. B3R ...

O Bispo ocupa, agora, casa ideal: defende o P2BR e, ao mesmo tempo, ataca o Peão débil inimigo de 4BD.

53. ... T8T
54. R4C ...

Rumo à casa fraca inimiga 3CR.

54. ... T2T
55. R5T R2B
56. T5D ...

Nas lutas puras de Bispo bom contra Bispo mau, isto é, com apenas Bispos e Peões, há mais dificuldades para se impor a vantagem do Bispo superior. Por via de regra, são necessários três pontos fracos no campo inimigo para se pretender a vitória (vide diagrama 492).

Ao contrário, existindo mais peças, uma Torre para cada lado, por exemplo, como é o caso da partida, a vantagem do Bispo bom mais se acentua e é mais facilmente aproveitável.

56. ... T6T

A única defesa das Pretas consiste em atacar o PCD das Brancas. Inútil seria 56. ..., T2B; por 57. P4T, B1B (57. ..., T1B?; 58. T7D!, seguido de 59. T7T); 58. T8D, B2R; 59. T8TD, etc.

57. T7D R1R

Se 57. ..., TxP, segue-se 58. BxP! e ganham.

58. T3D R2B
59. P4T T2T
60. T5D T4T

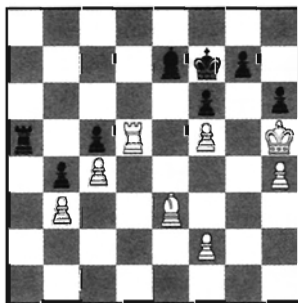



DIAGRAMA 491
Posição após 60. ..., T4T.
As Brancas devem manobrar para perder um tempo.

Como perder um tempo

Nesta posição jogam as Brancas.

Se o lance fosse das Pretas, estariam elas (as Pretas) em "zugzwang", isto é, perderiam qualquer que fosse sua jogada. Assim:

a) 61. ..., B1B; 62. T7D+, R1R (ou 62. ..., B2R); 63. T7B, e ganhariam o jogo as Brancas.

b) 61. ..., R1B; 62. R6C, T6T; 63. BxP, BxB; 64. TxB, TxP; 65. T8B+, ganhando igualmente.

c) 61. ..., T6T; 62. BxP, etc. Vide a continuação da partida.

As Brancas devem, pois, perder um tempo, o que conseguem, na posição, movimentando a Torre e fazendo-a ocupar sua casa primitiva num número ímpar de jogadas, isto é, três lances. Se as Pretas pudessem realizar manobra idêntica, as Brancas não obteriam o resultado almejado.

61. T7D R1R

Lance forçado, já que a Torre não pode abandonar a defesa do PBD por causa de 62. BxP, ganhando, ainda, o Bispo preto.

62. T3D! ...

Agora a ameaça é 63. R6C, o que força, mais uma vez, a resposta preta.

62. ... R2B
63. T5D! ...

E foi atingida a posição, obtida após o 60º lance das Pretas, mas tendo elas o lance.

63. ... T6T

Vimos, acima, como perdem as continuações 63. ..., B1B e 63. ..., R1B.

64. BxPB! BxB
65. TxB TxP

Os Bispos foram trocados e igualado o material. Mas, as Brancas já dispõem de vantagem posicional suficiente para o ganho, graças à entrada de seu Rei na casa 3CR preta.

66. T7B+ R1B
67. R6C ...

E, por fim, realiza-se a entrada do Rei branco em 3CR, decidindo a partida.

67. ... T6BR
68. T7B+ R1R
69. TxPC T5B
70. P5T TxPBD
71. RxPT R1B
72. T7C T5C
73. P3B! ...

Coloca as Pretas num dilema: entregar o PCD, sua única esperança, ou impedir o Rei branco de atingir à casa 3CR, capturando o PBR e avançando seu PT.

73. ... T4C
74. TxP R2B

O final está absolutamente ganho para as Brancas. Capablanca demonstra, no prosseguimento, sua alta técnica de finalista.

75. T4C! TxPB
76. P4B T4T

Se 76. ..., R2R; 77. R6C!

77. T7C+ R1B
78. T7C P4B
79. R6C T3T+
80. RxP T4T+
81. R4C! T3T
82. R5C T3BD
83. P5B R1C
84. P6B T8B

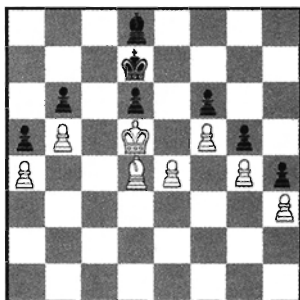
85.T7C+ R1B
86. P6T Abandonam.

Não há defesa contra a manobra P7T seguido de T8C+ e P8T=D. Se 86. ..., T8C+; segue 87. R5B, T8B+; 88. R5R, T8R+; 89. R4D, T8D+ (89. T8BR; 90. P7T!); 90. R3R, T8R+; 91. R2B, etc.

Uma partida com múltiplos ensinamentos, tais como a arte de manter uma pequena vantagem na abertura (vantagem em desenvolvimento), exploração de ponto débeis (os pontos pretos 4BD e 3CR), como proceder para perder um tempo (movimentando uma peça e fazendo-a voltar a sua casa de origem num número ímpar de casas) e, sobretudo, uma boa ilustração da luta de um Bispo bom contra um Bispo mau.

Complemento

Vejamos mais um caso de luta individual do Bispo bom x Bispo estático.

DIAGRAMA 492
Jogam as Brancas.
Bispo bom x Bispo estático.

Fatores da superioridade das Brancas

1 – O Bispo branco (Bispo bom) é superior ao Bispo preto (Bispo estático).

Enquanto o primeiro goza de ampla movimentação, o segundo deve permanecer limitado na defesa de seus Peões.

2 – As Pretas têm três pontos fracos (os Peões de 3CD, 3D e 3B), número esse de debilidades necessário para pretenderem as Brancas a vitória.

Na posição jogam as Brancas. Fosse o lance das Pretas, estas estariam perdidas, pois a suas possíveis jogadas:

a) 1. ..., R2B; 2. R6R, e ganham.

b) 1. ..., R2R; 2. R6B, e ganham.

c) nenhum lance de Bispo é possível, por 2. BxPC ou 2. BxPB, conforme a jogada dessa peça.

As Brancas perdem um tempo

Novamente as Brancas procuram perder um tempo (como fizeram jogando a Torre, na partida Capablanca x Kostich), isto é, movimentando o Bispo,

e trazendo-o à casa primitiva num número ímpar de jogadas (três).

1. B2B!	B2B
2. B3R	B1D
3. B4D!	...

E voltamos à posição do diagrama, cabendo às Pretas o lance e, qualquer que seja essa jogada, ganham as Brancas.

"Zugzwang" é a palavra, como dissemos, de origem alemã, que define essa situação de constrangimento das Pretas, que perdem a partida pela obrigação de jogar.

A manobra realizada pelo Bispo branco na diagonal 1CR-7TD poderia ter sido igualmente possível na diagonal 1TD-8TR.

Cumpre frisar que as Pretas não podem imitar tal procedimento, em cujo caso a partida estaria empatada. Assim, retrocedendo uma casa cada uma das peças brancas e avançando uma casa as peças pretas, no diagrama 492, ter-se-ia a posição seguinte:

Brancas: R4D, B3D, P3TD, P4CD, P3R, P4BR, P3CR e P2TR.

Pretas: R3D, B2D, P4CD, P4D, P4BR, P5TD, P5CR e P6TR.

Jogam as Brancas:

1. B1B	B1R
2. B2R	B3B!
3. B3D	B2D

ou

1. B1C	B1B
2. B2B	B3R!
3. B3D	B2D

E haveria sempre o empate.

2 - O Cavalo contra o Bispo Estático

PARTIDA Nº 20
Moscou, 1925
Abertura Reti

Brancas	Pretas
Bogoljubow	Romanovsky
1. C3BR	C3BR
2. P4B	P4D

São boas respostas 2. ..., P4B, 2. P3R, 2. ..., P3CR, e 2. ..., P3D; esta última com a idéia de jogar ..., P4R. O lance escolhido por Romanovsky permite trocar um Peão de ala branco por um Peão central preto, o que é favorável ao primeiro jogador.

3. PxP	CxP
4. P4D	P3CR
5. P4R	C3BR
6. C3B	B2C
7. P3TR!	...

Impede a pregadura do CR pelo BD inimigo, o que enfraqueceria a defesa do PD branco, e, ao mesmo tempo, torna possível o desenvolvimento do BD em 3R, reforçando o centro, sem temer um eventual ..., C5CR, seguido de ..., CxB.

7. ... O-O
8. B3R P3B
9. D2D T1R
10. B3D CD2D

A ameaça das Pretas é, agora, 11. ..., P4R!, com finalidades diversas, como:

a) anular o domínio das casas centrais, que as Brancas possuem;
b) dar jogo à TR preta e;
c) transformar o PR branco num alvo de ataque, após a troca do PR preto com o PD adversário.

As Brancas devem jogar com energia.

11. P5R ...

O avanço dos Peões centrais deve ser bem meditado

Todo avanço de um Peão central deve ser bem meditado, porquanto, realizado sem a provocação de um Peão inimigo, enfraquece a posição e debilita os Peões e, não raro, o Peão avançado torna-se alvo de ataque (tema já estudado à página 481).

Com este avanço, por exemplo, as Brancas deixam de controlar com o PR as casas 5D e 5BR e seu PD torna-se atrasado, uma fraqueza séria, como sabemos.

Mas, neste caso, o avanço P5R revela-se um bom lance, pois sendo a resposta preta forçada, após 11. ..., C4D; 12. CxC, PxC; desaparece a fraqueza do PD do primeiro jogador.

11. ... C4D
12. CxC PxC
13. O-O P3B

E já o Peão branco passa a ser atacado. Não serve 14. PxP, porque após 14. ..., PxP, as Pretas obteriam posição equilibrada.

Como as Pretas têm três ataques sobre o Peão branco, e as Brancas possuem apenas duas defesas, o grande mestre ucraniano Bogoljubow decide-se por eliminar uma das peças atacantes, o Bispo de 2CR.

14. B6TR! PxP

Não é possível 14. ..., B1T, por 15. P6R seguido de 16. B5CD, ganhando a qualidade.

15. BxB RxB
16. PxP ...

Surge o tema do Cavalo contra o Bispo estático

As Brancas realizaram a troca de seu Bispo mau (o que agia pelas casas da mesma cor de seus Peões avançados – os de 4D e 5R –), pelo melhor Bispo do inimigo (o Bispo de 2CR, que atuava por casas de cor oposta a de seu Peão mais avançado – o PD).

O plano das Brancas é, agora, efetuar trocas de peças, principalmente de seu Bispo pelo Cavalo contrário, para reduzir a partida a uma luta de Cavalo contra Bispo estático, favorável ao Cavalo, pela maior mobilidade que tal peça possui nessa posição.

16. ... C4B
17. C4D! C3R

Acertadamente, Romanovsky procura a troca dos Cavalos, após o que o final de Bispos, que se produziria, ainda que superior às Brancas, por possuírem um Bispo bom contra um Bispo estático, seria difícil de ganhar, visto disporem as Pretas de um Peão passado, que poderia resultar forte.

18. C2R! ...

Claro! É preciso conservar este Cavalo. A troca que as Brancas desejam é a de seu Bispo pelo Cavalo inimigo, para eliminar a única peça preta capaz de desalojar o Cavalo branco da forte casa 4D.

18. ... T1B
19. P4B D3C+
20. R2T C5D
21. C3B! ...

Repete-se o último comentário.

21. ... P3R

É preciso defender o PD atacado, porém esse lance limita mais ainda a ação do BD preto.

22. TD1D C4B

Fugindo à ameaça 23. BxP!, seguido de DxC, mas permitindo ao primeiro jogador a desejada troca.

23. BxC TxB
24. C2R! B2D
25. C4D T2B

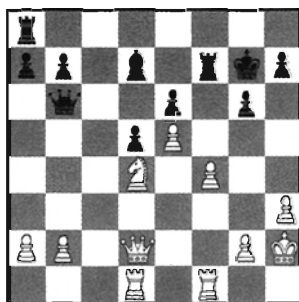



DIAGRAMA 493
Posição após 25. ..., T2B.
Desenvolve-se a luta do Cavalo contra o Bispo estático.

Fatores da superioridade das Brancas

A posição branca indiscutivelmente é superior e tal se deve:

a) à ação restritiva que exerce o Peão branco de 5R, o qual fiscaliza, ainda, as casas pretas 3D e 3BR e;

b) à superioridade do Cavalo sobre o Bispo, pois enquanto o Cavalo, situado em casa inexpugnável, desenvolve grande poder ofensivo, o Bispo preto,

obstruído por seus próprios Peões, tem muito limitada a sua ação.

26. P4TR! ...

A vantagem das Brancas, em resumo, é uma maior mobilidade para suas forças, a qual se aproveita, como sabemos, com um ataque ao flanco do Rei inimigo. Daí a razão do lance do texto, e bem justificado por se achar o centro bloqueado.

26. ... TD1BR
27. T3B R1T
28. TD1BD! ...

O tema que estamos estudando (Cavalo x Bispo estático) constitui xadrez superior, estratégia refinada.

Mas, não devem ser olvidados os temas de menor fidalguia, porém altamente eficientes, como é o domínio de uma coluna aberta.

28. ... D1D
29. R3C! ...

Substitui a Dama na defesa do PBR, a qual pode, a seguir, empreender ações agressivas na ala da Dama.

29. ... D1C
30. D4C T1C
31. D6D! D1R

Por que evitaram as Pretas a troca das Damas? A resposta está na continuação 31. ..., DxD; 32. PxD, T1D; 33. T7B, B1R; 34. TR3B, TxPD; 35. TxT, BxT; 36. T7B, seguido de TxPCD, etc.

32. T7B B1B
33. TxT DxT
34. T3B D1R

Se 34. ..., T1BR; haveria a elegante jogada 35. R3T!, e se então 35. ..., DxP?; 36. T3B, ganhando.

35. T7B T2C
36. C5C P3TD

A troca das Torres daria ensejo às seguintes variantes:
a) 36. ..., TxT; 37. CxT, D2B; 38. D8D+, D1C; 39. C8R!, ganhando o Bispo preto.
b) 36. ..., TxT; 37. CxT, D1C; 38. D7R!, seguido de C8R e C6B.

37. D5B! TxT
38. CxT D2B

Perde um Peão, que é o menor dos males. Outras continuações seriam:
a) 38. ..., D1D; 39. D6D, DxD; 40. PxD, R2C; 41. C8T, seguido de 42. C6C, ganhando o Bispo.
b) 38. ..., D1C; 39. D7R, D2C; 40. D8D+, D1C; 41. C8R, ganhando, igualmente, o Bispo.

39. CxPD! B2D

Se 39. ..., PxC, seguiria 40. DxB+, R2C; 41. P6R!, D2R; 42. D7D, R1B; 43. DxPD, etc.

40. C6B B3B

Por fim, o Bispo preto conseguiu jogar, mas à custa de um Peão e de uma precária situação

de seu Rei. O Cavalo branco continua a exercer pressão considerável sobre o jogo preto.

41. D6D P4TR
42. R3T R2C
43. P4CR B6B
44. PxP PxP
45. D3D ...

Ameaçando, ao mesmo tempo, o Bispo e o xeque em 7TR, seguido de DxD+ e CxPT.

45. ... B5C+
46. CxB PxC+

As Pretas pagam elevado preço pelo Cavalo branco

O Cavalo branco, tormento das Pretas, é, finalmente, eliminado, mas à custa de mais um Peão. Praticamente, a partida está decidida a favor das Brancas.

47. RxP R3T
48. D8D R2T

Ineficaz seria 48. ..., D4B+; por 49. R3C, ameaçando D5C+ ou D6B+, seguido de DxPR.

49. D6B D1C+
50. D5C D1BD
51. P5T D3B
52. D6C+ R1T
53. R5C

Abandonam.

Partida magnífica, muito elogiada na época (1925) pelo ex-campeão mundial Emanuel Lasker e que se encontra, igualmente, ilustrando o tema em estudo (Cavalo x Bispo estático) num magistral artigo de Roberto Grau ("Ajadrez Americano", janeiro de 1940), o inolvidável mestre argentino e um dos maiores didatas de xadrez que o mundo já teve.

Complemento

A partida anterior é um caso da luta de um Cavalo contra um Bispo estático, com outras peças no tabuleiro.

Igualmente interessantes são aqueles casos de finais puros dessas peças, sem outras que não sejam os Peões.

Vejamos um exemplo.

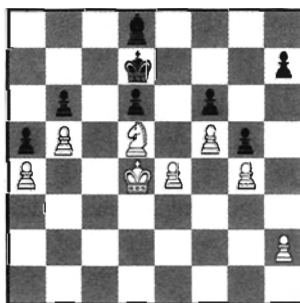



DIAGRAMA 494
Há uma luta individual do Cavalo contra o Bispo estático.

Esta posição ocorreu na partida Eliskases x J. Birch e J. Mac-Grouther, Glasgow, 1933. Extraímo-la da grande obra do mestre austríaco Erich Eliskases

(atualmente naturalizado argentino), *Jogo de Posição*, esplêndido compêndio de xadrez escrito em língua portuguesa, editado no Rio de Janeiro em 1943.

Fatores da superioridade das Brancas

A) O Cavalo é bem superior ao Bispo estático, limitado que esse último se encontra em sua ação e imobilizado na defesa de seus PCD e PBR.

B) As Pretas têm três pontos fracos (os Peões de 3CD, 3D e 3BR) e, tanto nas lutas individuais de Bispo bom contra Bispo estático, como nas de Cavalo x Bispo estático, são precisos, pelo menos, três pontos débeis para o lado que tem a melhor peça pretender a vitória.

Na posição do diagrama 494, as Brancas tem, portanto, vantagem suficiente para obter o ganho.

A partida prosseguiu:

38. C3R ...

As Brancas vão manobrar para colocar o Rei em 5D e o Cavalo em 4D.

38. ...	B2B
39. R5D	B1D
40. C4B	B2B
41. C2D	B1D
42. C3B	B2B
43. C4D	B1D
44. C6R	B2R

Nesta posição, claro é, o lance pertence às Brancas, mas, fossem as Pretas a jogar, elas estariam perdidas ("Zugzwang"), pois se:

a) 44. ..., B1D, segue 45. CxB, RxC; 46. RxP, e ganham.

b) 44. ..., R1R ou 44. ..., R1B, segue 45. R6B, e ganham.

c) 44. ..., P3T; 45. P3T, entrando numa das duas primeiras variantes.

Novamente jogam as Brancas para perder um tempo

A luta individual de Bispo bom x Bispo estático e de Cavalo x Bispo estático caracteriza-se pelos "lances de perda de tempo".

Já vimos essa manobra, que consiste em movimentar uma peça e voltar à sua posição primitiva, num número ímpar de jogadas (3), com a Torre (partida Capablanca x Kostich) e com o Bispo (diagrama 492). Vejamos tal manobra com o Rei, já que, exclusivamente com lances de Cavalo, não se pode perder um tempo, isto é, não se consegue transferir ao adversário a obrigação de jogar. É fácil verificar que o Cavalo volta à sua posição primitiva num número par de jogadas.

O Rei, porém, pode efetuar tal manobra, realizando o movimento triangular do Rei, já visto no capítulo de finais, à página 150. O monarca branco movimenta-se e volta à sua posição inicial em três jogadas; assim, R4D, R4B e R5D. Tal procedimento é eficaz para o ganho, desde que não possa ser imitado pelo Rei preto, o que se dá no caso presente, visto que o monarca do segundo jogador pode voltar a 2D apenas vindo de 1D ou 2BD. Não podendo o Rei preto imitar o movimento triangular do monarca branco, a partida das Pretas estará perdida.

45. R4D! R1R

Tem o mesmo valor de 45. ..., R1B.

Na partida em questão, os dois adversários de Eliskases, que jogavam em consulta, realizaram 45. ..., P3TR?; e após 46. R5D! tiveram que abandonar, por se encontrarem em "zugzwang".

Interessante é a alternativa 45. ..., B1D, à qual se seguiria 46. R4B!, B2B; 47. R5D, B1C; 48. C4D!, B2B; 49. C6B, e ganham as Brancas penetrando com o Rei via 6R.

46. R4B R2D
47. R5D ...

E agora o lance pertence às Pretas, quando, após a 44ª jogada preta, o era das Brancas.

47. ... P3T
48. P3T B1D

As Pretas são forçadas a abandonar sua melhor posição de defesa. Se 48. ..., R1B, ou 48. ..., R1R, as Brancas seguem com 49. R6B e ganham.

49. CxB RxC
50. RxP e ganham.

Em resumo:

1 Nas lutas individuais de Bispo bom x Bispo estático e Cavalo x Bispo estático, assumem grande importância os chamados "lances de perda de tempo", possíveis com a Torre, com o Bispo e com o Rei, mas impossíveis com o Cavalo somente.

2 – Tais manobras serão vitoriosas desde que não possam ser repetidas pelo adversário; caso contrário, haverá empate.

3 · Para pretender ganhar, o lado superior deve contar com pelo menos três pontos débeis do adversário.

---

3 – O Cavalo Contra o Bispo Dinâmico

PARTIDA Nº 21
Amsterdam, 1937
3ª partida de exibição após o "match" pelo Campeonato Mundial

Abertura Reti

Brancas	Pretas
A. Alekhine	M. Euwe
1. C3BR	P4D
2. P4B	P3BD
3. P3R	...

Usuais são 3. P3CD e 3. P3CR. Vide estudo teórico página 427.

3. ... B4B

Tem por objetivo evitar que o BD preto se torne um Bispo mau estático, pois assim ficará fora da cadeia de Peões.

Alekhine considerou perigosa essa jogada, recomendando antes 3. ..., C3B.

4. PxP	PxP
5. D3C	D2B
6. B5C+?	...

Uma interrogação do próprio Alekhine, que indica como correta a jogada 6. C3B, pois, após 6. ..., P3R; 7. B5C+, C3B; 8. D4T, ameaçam as Brancas C4D, com vantagem.

O lance do texto permite às Pretas conseguir igualdade.

6. ...	B2D!
7. C3B	P3R

Euwe ameaça, agora, 8. ..., C3BD, tornando sem efeito a sexta jogada de seu adversário. Daí Alekhine trocar os Bispos.

8. BxB+	CxB
9. P4D	...

As Brancas ficaram com o Bispo mau estático

A abertura não foi favorável a Alekhine, pois as Brancas ficaram com o Bispo da mesma cor de seus Peões avançados e por trás deles (Bispo mau estático). O BR preto, ao contrário, é um Bispo bom. Para contornar essa desvantagem estratégica, teria sido melhor 9. P3D, com a idéia de jogar P4R, após adequada preparação.

9. ...	C3BR
10. B2D	P3TD!

Um bom lance, com a finalidade de:

a) opor-se à ameaça 11.T1BD, seguido de 12. C5CD e;

b) preparar B3D, sem os perigos de C5CD das Brancas.

11. O-O	B3D
12. TR1B!	...

E não 12. TD1B, porque Alekhine, a estas alturas, já se encontrava preocupado com seu BD inativo, e planejava um meio de fazê-lo jogar. Por isso moveu a TR, reservando a TD para apoiar o avanço do PTD, essencial para o objetivo em mira.

12. ... D3C

As Pretas desejam a troca das Damas, pois dispõem de vantagem posicional, decorrente da posse do melhor Bispo, vantagem essa que mais se acentua com a troca de peças.

13. D2B TD1B

14. P4TD! ...

Início de um plano surpreendente

Aparentemente sem finalidade, este lance é o início de um plano surpreendente, que visa dar jogo ao BD.

14. ... O-O

Se 14. ..., P4TD, as Brancas teriam a casa 5CD para seu Cavalo.

15. P5T D2B
16. D1C D1C
17. P3T! ...

Para defender o PTR e jogar livremente com o CR. Já 17. P4CD não seria bom, por 17. ..., P4R!; 18. PxP, CxP; ..., BxC; ameaçando 20. ..., BxP+; ou 20. ..., P5D.

17. ... T3B
18. P4CD T5B
19. C4TD TxT+
20. BxT C5R
21. C5B! ...

Eis aqui a profundidade do plano de Alekhine. Este Cavalo cria às Pretas uma situação embaraçosa, pois:

a) não pode ser desalojado por um Peão (21. ..., P3CD?; 22. CxPT, ganhando um Peão);

b) de não ser eliminado, sua dominante posição compensaria a desvantagem do Bispo estático e;

c) se capturado, poderá ser retomado de PD e o Bispo branco de estático passaria à dinâmico.

21. ... BxC
22. PDxB! ...

Reviravolta na posição

Graças ao genial plano, Alekhine conseguiu valorizar seu BD e assegurar-se maioria de Peões na ala da Dama, uma vantagem eficiente para o final.

Numa conferência realizada em 1941, na sede do Clube de Xadrez São Paulo, em que esta partida foi apresentada como ilustração do tema do Bispo dinâmico contra o Cavalo, o mestre Eliskases, "secundante" de Alekhine na luta pela disputa do campeonato mundial, traz à baila as seguintes declarações de Alekhine: "Todos os meus esforços nesta partida tiveram uma única finalidade: ressuscitar o Bispo morto com que me brindara a abertura.

Despertou muita admiração o extenso plano de jogar o PTD a 5T, o PCD a 4C e o Cavalo a 5B, via 4TD, para retomar com o PD, no caso de ser o Cavalo capturado. No entretanto, esse plano, que modificou completamente o aspecto da luta, nada mais foi do que o resultado natural de considerações posicionais."

22. ... C4R
23. CxC DxC

24. B2C	D2B
25. D3D	P3B
26.T1BD!	...

Ameaçando 27. P6B!

26. ...	D3B

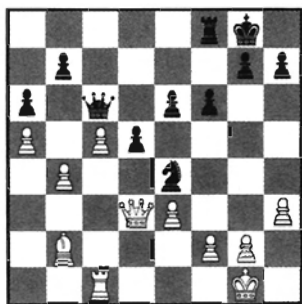



DIAGRAMA 495
Posição após 28. ..., D3B, favorável às Brancas.

Luta de Bispo dinâmico contra Cavalo

Chegamos, assim, a uma luta de Bispo mau dinâmico contra Cavalo, com mais peças no tabuleiro, favorável ao primeiro, como sabemos.

O Cavalo pode ser desalojado por meio do P3B e os Peões colocados de tal maneira, que impeçam o Cavalo preto de tomar as casas centrais; por conseguinte, o Cavalo, não tendo pontos de apoio, será de pouco valor.

27. P3B	C4C
28.T1D!	C2B
29. P4B!	...

Estorva o salto do Cavalo a 4R e ameaça 30. P5B.

29. ...	D4C?

A psicologia em xadrez

Uma das características do jogo de Euwe é procurar a troca de Damas em posições inferiores e, com freqüência, tal conduta lhe aumenta a inferioridade, ou mesmo lhe apressa a derrota, como aconteceu no caso presente e na primeira partida do Torneio pelo Campeonato do Mundo, em 1948, contra o russo Botwinnik.

Em um artigo publicado logo após sua brilhante vitória nessa competição, sob o título "Minha luta pelo Campeonato Mundial", o campeão chamou a atenção para essa e outras particularidades, não só do mestre holandês, como de seus outros adversários (V. Smyslov, P. Keres e S. Reshevsky) e várias de suas vitórias foram devidas ao exato conhecimento do estilo de cada um, de suas peculiaridades, da reação diante de situações que podem ser provocadas.

É a aplicação da psicologia ao xadrez, esgrimida com sucesso no passado pelo grande mestre alemão Emanuel Lasker (considerado o fundador de uma verdadeira escola psicológica), brilhantemente desenvolvida por Alekhine, em

seu tempo, e, igualmente desenvolvida, pelo campeão seguinte, Botwinnik.

Na partida em curso, apreciamos o ex-campeão mundial Max Euwe ceder a seus impulsos psicológicos, propondo a troca de Damas. Mas o faz com infelicidade. A casa 5CD branca é um "hole" e, após a troca das Damas nessa casa, o "hole" perde importância, além de dar ao primeiro jogador a possibilidade de criar um Peão passado, mediante a ruptura P6T ou P6B, além de possibilitar, igualmente, a ruptura P4R!

Preferível seria 29. ..., T1D.

30. DxD PxD
31. P4R! T1D

O final está ganho para as Brancas.

Se 31. ..., PxP, seguiria 32. T7D e:

a) 32. ..., C1D; 33. R2B, e as Pretas ficariam paralisadas;

b) 32. ..., T1C; 33. P6B!, PxP; 34. P6T, T1T; 35. P7T, C1D; 36. B4D, seguido de 37. B6C e ganham as Brancas.

32. PxP PxP

Se 32. ..., TxP; a continuação vencedora seria 33. TxT, PxT; 34. P6B!, PxP; 35. P6T etc.

33. T1R! R1B

Ou 33. ..., P5D; 34. BxP!, TxB?; 35. T8R mate.

34. B4D! ...

Bloqueando o Peão passado das Pretas.

34 ... T1T
35. P6B! ...

Um remate possível, devido à superioridade do Bispo branco sobre o Cavalo inimigo. Se 35. ..., PxP; a continuação seria 36. B5B+, R1C; 37. P6T!, C1D (37. ..., TxP?; 38. T8R mate); 38. P7T, seguidos lances brancos T7R, B6C, BxC, T7C e T8C, ganhando.

35. ... C1D
36. B5B+ R1C
37. T8R+ Abandonam.

Após 37. ..., R2B; seguir-se-ia 38. PxP, T1C; 39. TxC, TxT; 40. P6T etc.

Esta partida nos ensina que o tema do Bispo bom, do Bispo mau estático e dinâmico pode ser um ponto decisivo no meio jogo.

4 – O Cavalo Contra o Bispo Bom

PARTIDA Nº 22
Roterdã, 1937
Campeonato do Mundo – 2ª partida do "match"
Gambito da Dama
– Defesa Eslava

Brancas	Pretas
A. Alekhine	M. Euwe
1. P4D	P4D
2. P4BD	P3BD
3. C3BR	C3B
4. C3B	PxP
5. P4TD	B4B
6. C5R	P3R!

Vide estudo teórico da Defesa Eslava à página 405.

7. B5C B5CD
8. CxP5B D4D

Lance agressivo, atacando o Cavalo e impedindo, no momento, o avanço P4R do inimigo. Taxado de inconveniente por alguns críticos, foi, porém, considerado bom lance pelo próprio Alekhine.

Após curta e forte tensão, as Pretas atingem posição equilibrada.

9. BxC ...

Inferiores seriam as continuações:

a) 9. C3R, por 9. ..., D4T; 10. CxB, DxC, e;
b) 9. D3C, por 9. ..., C3T, com vantagem para as Pretas.

9. ... DxC

Retomada preferível a 9. ..., PxB, por 10. C3R, D4T; 11. D3C, e as Brancas teciam ligeira vantagem.

10. D2D! ...

A ameaça preta era 10. ..., BxC+; 11. PxB, DxP+; 12. D2D, DxT+; etc. A jogada de Alekhine é única na posição.

Se 10. T1B?, a continuação seria 10. ..., PxB; 11. P4R, D7T, e as Pretas teriam melhor jogo.

10. ... PxB
11. P4R D6C
12. PxB C2D
13. PxP PxP

Ambos os lados apresentam fraquezas. O PD branco ficou isolado, porém, em compensação, é delicada a posição dos Peões pretos, e do próprio Rei, que está inseguro.

14. B2R O-O-O
15. O-O ...

Alekhine opina que esta posição oferece idênticas possibilidades ofensivas a um e outro lado.

15. ... P4R!

Boa jogada de Euwe, que permite instalar o Cavalo preto numa forte posição. Seria perigosa para as Pretas a alternativa 15. ..., C3C; por 16. P5T!, C5T; 17. D3R, CxP; 18. TR1B, e as Brancas teriam forte ataque na ala da Dama.

16. PxP CxP
17. D1B BxC?

Um erro estratégico de Euwe

O então campeão mundial Euwe temeu o lance de Alekhine 18. C4R, daí essa troca que, na verdade, se revelou inoportuna e debilitante. Como bem opina seu grande

rival, seria preferível 17. ..., TR1C, pois se 18. C4R (18. D3R, DxPC!), seguir-se-ia 18. ..., C6B+; 19. BxC, DxB; 20. C3C, D5C, e as Pretas, dispondo de um forte Bispo, teriam posição satisfatória.

Após a débil jogada de Euwe, adquirem as Brancas partida superior, pois são elas que retêm um Bispo forte, superior ao Cavalo inimigo, uma vez que esta última peça será facilmente desalojada de sua forte posição atual. Um bom exemplo, que acentua o desvelo que se deve ter ao realizar a troca de um Bispo por um Cavalo.

18. PxB TR1C
19. D3R R1C

Defendendo o PTD do ataque da Dama adversária. Após o pequeno roque, o PTR automaticamente passa a ser defendido pelo Rei; já no grande roque, com freqüência se requer a jogada R1C, para proteger o PTD. É um tempo que se perde, ou, de uma maneira geral, uma das vantagens do pequeno roque.

20. P3C T2D
21.TD1C! D7B

É evidente que não é possível 21. ..., DxPT; por 22. T1T!.

22.TR1R! ...

É muito sutil esta jogada de Alekhine. Ameaça P4BR, expulsando o Cavalo inimigo de sua forte posição, o que não seria possível sem o lance do texto, pois a 22. P4BR?, as Pretas responderiam 22. ..., T7D!; 23. TR1R, C6D!.

22. ... D7D

A vantagem do Bispo bom branco contra o Cavalo inimigo (vantagem para o final) encontra-se ainda apagada, devido à existência de muitas peças no tabuleiro. Para usufruírem essa primazia, as Brancas devem procurar a troca das Damas e de uma Torre.

O final, que então se apresentará, será conduzido com mais facilidade pelo primeiro jogador.

Com 22. ..., D7D, Euwe propõe a troca das Damas, pois acreditou atenuar a forte ameaça de Alekhine P4BR e, ao mesmo tempo, obter compensação por sua desvantagem estratégica (Cavalo x Bispo bom), em instalando uma Torre na sétima horizontal.

Veremos como o genial Alekhine refuta as intenções de seu velho rival.

23. DxD ...

Uma troca que, como já sabemos, torna mais aproveitável

a vantagem estratégica das Brancas. É uma aplicação prática da teoria da simplificação de Capablanca.

23. ... TxD
24. P4BR C3C

A força do Bispo bom na defesa das casas fracas

Denominam-se casas fracas aquelas que não mais podem ser defendidas por Peões. A fraqueza dessas casas é possibilitar sua ocupação por peças inimigas, que assim ganham em eficiência e em poder.

Desde que essas casas se originam de movimentos de Peões (daí a regra: todo avanço de Peão provoca enfraquecimento de casas), não se poderá jogar xadrez sem a criação de tais debilidades.

As casas fracas são verdadeiramente importantes quando podem ser aproveitadas (só é débil o que pode ser aproveitado) e tanto mais próximas se encontram, via de regra, do Rei. Se não é possível jogar sem criá-las, dever-se-á, porém, tratar de protegê-las por meio de peças.

As Brancas têm casas fracas em 3D, 4R, 3BR, 4CR, 3TR e 3R, que poderiam ser ocupadas, por exemplo, pelo Cavalo preto.

Porém, tais casas (com exceção da 3R apenas) se encontram protegidas, ou facilmente protegidas, pelo Bispo que corre por diagonais da mesma cor dessas casas fracas. Tal fato possibilita medir a força do Bispo bom, pois ele atenua a fraqueza das chamadas casas fracas.

Nenhum valor tem, igualmente, a casa fraca de 3R, visto encontrar-se numa coluna dominada pela Torre branca de 1R.

25. B4B (1C)1D

Aparentemente é forte a posição das Torres pretas, dobradas em coluna aberta.

Porém Alekhine se encarrega de desfazer essa harmonia e, com seu próximo lance, força a troca de uma Torre.

26. T6R! ...

A ameaça é simplesmente 27. TxPBR (se 26. ..., P4BR; 27. T6B) e não 27. TxPBD?, a que seguiria 27. ...,T8D+; 28. TxT, TxT+; e 29. ..., PxT. Contra 26. T6R! não podem as Pretas responder 26 ...,T7BD, por 27. B6T!, P3C;TxPBD, etc.

26. ... T(1D)3D
27. T(1C)1R R2B
28. TxT TxT

Se 28. ..., RxT; segue-se 29. B8C!, ameaçando BxP e T6R+, ganhando um peão.

Superioridade do Bispo bom sobre o Cavalo

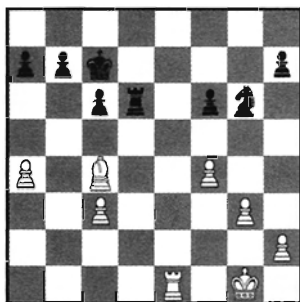



DIAGRAMA 496
Posição após 28. ..., TxT.
O Bispo branco é superior ao Cavalo adversário.

O Cavalo, peça de curto raio de ação, para ser eficiente, deve estar bem próximo das peças inimigas; daí necessitar de fortes pontos centrais de apoio. O Bispo, ao contrário, peça de longo alcance, age mesmo à distância. Na posição do diagrama acima, dispõe o Bispo branco de um grande número de casas, visto não se encontrar obstruído por seus Peões, nem pelos do adversário, o Cavalo, ao contrário, tem limitada sua ação. O Bispo, na limitação dos movimentos do Cavalo, atua em harmonia com seus Peões; o primeiro domina as casas de cor branca e os Peões, as casas de cor preta, impedindo os saltos do Cavalo nas casas do primeiro jogador 4D, 5R, 5CR e 4TR. Não dispondo, ainda, o Cavalo preto de apoios centrais, para se aproximar do Rei branco, torna-se ele uma peça de combate muito débil.

Numa luta individual de Bispo bom x Cavalo (com Peões, naturalmente, mas sem Torres), as Brancas não poderiam ganhar, dado que a posição seria de equilíbrio. Mas, com uma Torre de cada lado, são grandes as possibilidades das Brancas de obterem a vitória.

29. P4T ...

Para poder jogar 30. R2B e se 30. ..., T7D+; 31. R3B, sem preocupar-se com o PTR.

29. ...	R2D
30. R2B	C2R
31. R3B	C4D?

Em sua obra póstuma *Legado!*, diz Alekhine: "Após esta última jogada, a posição das Pretas se converte rapidamente em desesperadora, já que o Rei branco pode atacar e ganhar o Peão de 2TR. Porém, é duvidoso que a partida pudesse salvar-se pela resposta 31. ..., P4BR. As Brancas, então, não jogariam imediatamente 32. P4C, por causa de 32. ..., PxP+; 33. RxP, T3C+; seguido de 34. ...,

C4B, com contra-ataque. Com 32. P5TR, seguido de P4C, libertariam seu PBR com efeitos desastrosos para as Pretas, uma vez que sua maioria, no flanco da Dama, é somente nominal, pela passiva disposição de suas peças."

32. B3D P3TR

Se 32. ..., CxP, após 33. BxP, teríamos uma posição típica da luta de Bispo contra Cavalo com Peões livres em ambos os lados, francamente favorável às Brancas, pois enquanto o Bispo pode apoiar o avanço de seus Peões e de-fender-se do avanço dos Peões inimigos, o Cavalo somente pode realizar uma dessas fun-ções. É mais um argumento da superioridade do Bispo sobre o Cavalo nas posições abertas.

33. B5B+ R1D
34. R4C C2R

Ou 34. ..., CxPBD; 35. R5T, CxP; 36. RxP, e o avanço do PT passado ganha a partida.

35. B1C R1R

Se 35. ...,T4D; 36. P5BR!

36. R5T R2B
37. B2T+ ...

O Bispo é uma peça de longo alcance. Age mesmo à distância, ao contrário do Cavalo, de curto raio de ação. Este xeque de Bispo é importante, porque afasta o Rei preto da casa 2B.

Se, imediatamente, 37. RxP, as Pretas seguiriam com 37. ..., P4B+, e 38. ..., R3B, ameaçando 39. ..., T1D, e ..., T1TR+, tornando duvidosa a vitória das Brancas.

37. ... R1B
38. RxP T7D

Ou 38. ..., C4B+; 39. R6C, CxPC; 40. P5B, e o PTR igualmente avança.

39. B6R T6D
40. P4C TxP
41. P5C

Abandonam.

Se 41. ..., PxP; 42. PBxP, e o ganho é fácil.

X – OS DOIS BISPOS

Generalidades

Segundo a teoria, nas partidas abertas, dois Bispos são mais fortes do que dois Cavalos e até mais fortes de que um Bispo mais um Cavalo.

Eis um tema dos mais difíceis em xadrez, arma esgrimida com sucesso pelos modernos mestres, porém, fazendo-se justiça, noção

teórica demonstrada pela primeira vez por Steinitz, em fins do século XIX, e, principalmente, naqueles casos em que um dos lados possui Bispo e Cavalo.

Importância do Tema

Muito embora se trate de um tema de xadrez superior, ocorrendo nas partidas de mestres, é um assunto que deve ser conhecido por enxadristas de qualquer categoria, visto que, muitas vezes, na análise de uma posição, ou no julgamento de uma abertura ou defesa, o par de Bispos é o fator que prepondera, ou o único que se destaca para ajudar e valorizar uma situação criada.

As possibilidades técnicas, que surgem da posse de ambos os Bispos contra dois Cavalos, ou Bispo e Cavalo, permitem desnivelar, muitas vezes, posições aparentemente equilibradas. A sábia exploração dessa vantagem autoriza ganhar partidas a primeira vista iguais.

É um tema que ensina, ainda, o cuidado e as considerações devidas, quando se trata de trocar um Bispo por um Cavalo, mesmo na fase da abertura. Tal troca somente deve ser efetuada quando se possuir a segurança de que se conseguiram compensações muito sérias, ou que exista a possibilidade de obrigar o rival a que, por sua vez, troque um de seus Bispos.

A estratégia moderna do xadrez tem sua maior base de êxito na sábia conservação do par de Bispos e, salvo oportunidades especiais (posições bloqueadas, por exemplo), os dois Bispos ganham sempre contra dois Cavalos, ou Bispo e Cavalo, quando quem maneja tal vantagem souber explorar os recursos táticos que derivam do maior domínio das casas estabelecidas por essas peças.

Superioridade do par de Bispos sobre os dois Cavalos e sobre Bispo e Cavalo

Já sabemos que um Bispo, em sua melhor posição, em 4D, por exemplo, domina treze casas e, na pior colocação, 1T, por exemplo, sete casas; e que o Cavalo, na posição melhor, domina oito, enquanto que na pior posição, apenas duas casas.

Matematicamente, pois, nas posições abertas, ou com poucos Peões, é o Bispo superior ao Cavalo. Mas, o valor dessas peças é considerado igual, visto o Cavalo apresentar certas compensações, como ser capaz de saltar sobre as demais peças e dominar, embora alternadamente, casas brancas e pretas. Não se deve concluir, porém, que dois Bispos tenham o mesmo valor de dois Cavalos. Dois Bispos, em sua melhor posição, dominam vinte e seis casas; dois Cavalos, apenas dezesseis. Matematicamente, o par de Bispos é superior a dois Cavalos e mesmo a Bispo e Cavalo (Bispo e Cavalo dominam apenas vinte e uma casas). Ao mesmo tempo, controlam tanto casas brancas como pretas, o que lhes dá vantagem inconteste.

Dois Cavalos, é certo, podem saltar sobre as demais peças, o que não é possível ao par de Bispos, mas essa única compensação não é de molde a diminuir a vantagem do par de Bispos, mesmo porque, quando nos referimos ao par de Bispos como vantagem, nos cingimos às posições abertas, com poucos Peões no tabuleiro, visto que, nas posições bloqueadas, com cadeias de Peões de ambos os lados, os Cavalos são peças superiores aos Bispos. Nas posições abertas, ao contrário, o valor dos Bispos é superior, pois constituem peças de longo alcance, operando mesmo a distância, dominando numerosas casas, enquanto os Cavalos, de curto raio de ação, são peças de valor inferior.

Essa superioridade do par de Bispos estende-se também contra Bispo e Cavalo, muito embora não tão acentuadamente como contra o par de Cavalos.

Quando os dois Bispos se encontram juntos, na mesma horizontal, ou na mesma coluna (exemplo 3CD e 3BD, ou 3CD e 2CD), passam a agir sobre grande número de casas juntas, formando barreira intransponível à passagem de peças inimigas, como é, principalmente, o caso do Rei adversário.

Devido a esses argumentos, modernamente houve modificação no valor dessas peças. Hoje, atribui-se, de uma maneira geral, ao Cavalo o valor de três Peões e ao Bispo, o de três e meio Peões. Os dois Bispos, quando presentes, valem por oito Peões.

O Par de Bispos é uma Vantagem para o Final

Nem sempre a vantagem do par de Bispos é de significação decisiva, pois pode estar compensada ou ser suprimida por

vantagens do lado oposto. Porém, afora essas eventualidades, é uma vantagem real e, bem trabalhada, produzirá resultados vitoriosos.

Essa superioridade manifesta-se do meio jogo para o final e, principalmente, na última fase da partida, quando se trata de atacar o Rei inimigo, bem como obter o avanço de seus Peões livres, ao mesmo tempo que impedir o avanço dos Peões livres do adversário.

Constituindo, essencialmente, uma vantagem para o final, compreende-se, pois, a necessidade da troca de várias peças, segundo a teoria da simplificação de Capablanca, reduzindo-se a partida a uma luta dessas peças (2BB x 2CC ou 2BB x B+C e Peões, naturalmente), ou, quando muito, com a companhia de uma única Torre, pois, para a exploração de uma vantagem duradoura (como é o caso do par de Bispos), é bom conservar, muitas vezes, pelo menos uma Torre, evitando a troca total dessas peças.

Em que Consiste a Vantagem e como Usufruí-la

A vantagem do par de Bispos é, em essência, uma vantagem em mobilidade, e deve ser aproveitada para levar o adversário a uma posição restringida,ou meio restringida; enfim, com menor espaço. Essa posição restringida é aproveitada, a seguir, pelo clássico ataque a uma das alas, ou, então, pela transferência dessa vantagem numa outra, mais facilmente explorável.

A vantagem do par de Bispos não significa que se deva forçosamente ganhar a partida, explorando essa vantagem até o fim. Ela pode também ser o meio para obter uma vantagem maior, ou de mais fácil exploração.

Vejamos de que maneira essa vantagem conduz à vitória:

1 – O par de Bispos pode levar *diretamente* à decisão. Devido à maior mobilidade do lado que o possui, e à restrição da posição inimiga, o clássico ataque a uma das alas termina de maneira vitoriosa. Tal procedimento, cumpre frisar, é raro e sucede ocasionalmente.

2 – *Indiretamente*, o par de Bispos pode desempenhar papel importante, porque obriga o adversário a tomar precauções, e

com isso limita sua liberdade de ação. Ciente da força do par de Bispo, o jogador contrário procura eliminá-lo, ou trocar uma de suas peças; porém, muitas vezes, esse objetivo é alcançado à custa de alguma outra desvantagem material ou posicional. E, freqüentemente, essa desvantagem costuma ser mais prejudicial do que a constante ameaça dos dois Bispos, visto que, digamo-lo, agora, a vantagem do par dc Bispos não é fácil de ser aproveitada; requer técnica aprimorada e completo conhecimento do tema.

3 – É difícil conservar o par de Bispos até o final, principalmente se o adversário dispõe de Bispo e Cavalo e está animado de intenções "episcopalícidas". Não raro dão-se transferências dessa vantagem por outras, como:

a) Bispo bom x Bispo estático.

b) Bispo bom x Cavalo (com mais peças no tabuleiro).

c) Bispo dinâmico x Cavalo (com mais peças no tabuleiro).

d) Fraquezas permanentes no campo adversário (Peões débeis, casas fracas, "holes").

e) Vantagem material, inclusive.

Essa transferência de vantagem, claro é, pode ser deliberadamente procurada pelo lado que possui os dois Bispos e, freqüentemente, é o melhor procedimento para forçar a vitória.

Técnica na Exploração do Par de Bispos

Estudaremos, neste capítulo, aquelas posições que, sem serem fechadas, tão pouco apresentem o caráter de completamente abertas; isto é, com a existência de vários Peões, mesmo naqueles casos em que o Cavalo, ou os Cavalos, tenham fortes pontos de apoio, como nas casas 4D, 5R, etc.

Na exploração dessa vantagem existem algumas regras gerais. São elas:

1 Limitação da mobilidade das peças adversárias e, em particular, do Cavalo ou dos Cavalos.

Após as trocas e aproximação do final puro, isto é, 2BB x 2CC, ou 2BB x B+C, ou, quando muito, com a presença de uma Torre para cada lado (e Peões, naturalmente), o primeiro objetivo

é limitar, restringir a mobilidade das peças adversárias e, em particular, do Cavalo, ou dos Cavalos, uma vez que é justamente a existência dessas peças que confere inferioridade ao seu possuidor. A limitação dos movimentos do Cavalo, ou dos Cavalos, é a chave de todos estes finais.

Desde que os Cavalos, por seu curto raio de ação, necessitam de pontos de apoio, principalmente junto às forças inimigas, o objetivo primeiro é impedir ou destruir esse pontos de sustentação, a fim de impedir o Cavalo para retaguarda. Decorre daí:

a) O lado que tem os 2BB deve adiantar seus Peões, para que sejam inacessíveis aos Cavalos os pontos de apoio. Desta forma, reduz-se o Cavalo a uma completa passividade, quase nula.

b) Bloquear os Peões inimigos, impedindo que, pelo avanço, possam criar apoios aos seus Cavalos.

Esse o método (movimentos restritivos de peças), que se vê nas partidas clássicas de Steinitz, que foi o primeiro enxadrista a apontar a superioridade do par de Bispos e demonstrá-la na prática.

Tal método pode também ser utilizado na luta de Bispo bom x Cavalo (vide tema anterior), porém é muito mais raro, porque o avanço dos Peões debilita amiúde a posição e dá ensejo a que penetrem as figuras adversárias. Com dois Bispos, que cobrem ambas as cores, pode-se proceder sem temores a esses avanços.

2 – Criação de fraquezas nos Peões inimigos

É importante enfraquecer a estrutura de Peões inimigos com o objetivo não somente de torná-los mais facilmente capturáveis, como de produzir "holes" (casas sem defesa de Peões), por onde devem penetrar as peças atacantes e, em particular, o Rei.

3 – Irrupção do Rei na posição inimiga

Após restrição da posição inimiga (pelo confinamento dos Cavalos) e criação de debilidades nos Peões inimigos e nas casas adversárias, o Rei deve penetrar na posição contrária, para ganhar material. O ganho de material é o fruto de uma vantagem posicional.

4 - Criação de um Peão passado

A disposição dos Peões de ambos os lados pode estar balanceada, ou não.

O último caso refere-se àquelas situações em que numa das alas existe maioria de Peões (1x0, 2x1, 3x2, etc.). Nessas posições, o Peão passado de ala, em potencial, ou o Peão passado já formado, é uma vantagem quase ganhante.

Será ele facilmente escoltado pelos Bispos rumo à oitava horizontal e promoção; geralmente, seu avanço custa uma peça ao adversário. Aqui o par de Bispos é de grande valor, pois, enquanto escolta seu Peão passado, fiscaliza o avanço dos Peões inimigos na outra ala e impede mesmo o avanço de eventual Peão passado inimigo.

Já o par de Cavalos, ou o Bispo e o Cavalo, apenas podem atender a uma dessas funções, isto é, ou protegem o avanço de sua maioria, ou impedem o avanço da maioria advèrsária.

5 Troca de peças no momento oportuno

Em momento oportuno e, principalmente, após a entrada do Rei na posição inimiga, deve-se trocar um dos Bispos, para obter seja uma vantagem material, seja a transferência para um final superior, como Bispo bom x Bispo mau, ou Bispo bom x Cavalo. E, a seguir, vejamos alguns exemplos clássicos, como ilustração do tema.

PARTIDA Nº 23
Londres, 1883
Abertura Ruy Lopez

Brancas	Pretas
B. English	W. Steinitz
1. P4R	P4R
2. C3BR	C3BD
3. B5C	P3CR

Uma defesa empregada em várias ocasiões por Steinitz e Pillsbuty e abandonada após o aparecimento da variante 4. P4D, PxP; 5. B5C!, que dá superioridade às Brancas.

4. P4D	PxP
5. CxP	B2C
6. B3R	C3B
7. CD3B	O-O
8. O-O	C2R!

Preparando ..., P4D; que libera completamente o jogo preto, dando-lhe igualdade.

9. D2D ...

Ou 9. P5R, C1R; 10. P4B, P3D; e o PR avançado torna-se alvo de ataque. Com o textual ameaçam as Brancas B6TR, para eliminar o forte BR inimigo.

9. ... P4D
10. PxP C(2R)xP
11. CxC DxC
12. B2R ...

Não era agora possível 12. B6T, por 12. ..., BxB; 13. DxB, DxC, ganhando uma peça.

Com 12. B2R, as Brancas concedem ao segundo jogador a vantagem do par de Bispos. Tal concessão (sem mútua compensação) dificilmente se vê nas partidas dos mestres modernos, mas cumpre frisar que a noção teórica da primazia do par de Bispos não estava ainda difundida na época (1883), sendo o próprio Steinitz, como já vimos, o primeiro enxadrista que se apercebeu dessa vantagem.

12. ... C5C

Ameaça capturar o Bispo de 3R, o qual não pode afastar-se de sua casa, visto ter de atender à defesa do Cavalo.

O lance do Cavalo a 5CR é típico em muitas ocasiões semelhantes, ameaçando o Bispo colocado em 3R; daí em muitas aberturas as Brancas realizarem o profilático lance P3TR.

13. BxC BxB

As Pretas estão de posse do par de Bispos

Quem desconheça o tema que vimos estudando, julgará a posição equilibrada, mas, na verdade, a posição de Steinitz é superior; a razão dessa superioridade é o par de Bispos em partida aberta, o qual concede às Pretas maior mobilidade.

Para explorar tal vantagem, o objetivo primeiro das Pretas é realizar trocas, para chegar logo ao final, onde essa vantagem realmente se acentua.

14. C3C ...

Antecipando-se à ameaça ..., TD1D, mas entrando nos planos do adversário, que é trocar peças e chegar a uma posição com apenas as peças de desequilíbrio estratégico.

14. ... DxD
15. CxD TD1D

É claro que, se 15. ..., BxP; 16. TD1C, seguido de 17. TxP.

16. P3BD ...

A fraqueza da casa 3D branca

O PCD estava agora diretamente ameaçado com 16. ..., BxP, pois se 17. TD1C, B5D!; 18. TxP?, BxB; 19. PxB, TxC; ganhando as Pretas uma

peça. Defender o PCD com 16. TD1C, igualmente não serviria, por 16. ..., B4B! Logo, o avanço 16. P3BD foi forçado; porém, tal jogada cria uma debilidade séria no território branco, a casa 3D, que não mais pode ser vigiada, nem por Peões, nem pelo Bispo.

Com o avanço P3BD, as Brancas situaram o Peão em casa da mesma cor do Bispo, quando, atendendo a estratégia enxadrística, quem dispuser de um único Bispo deverá situar seus Peões em casas de cor contrária, a fim de compensar a falta do outro Bispo.

A debilidade da casa 3D se acentua no final, quando se torna via de penetração para as peças inimigas.

16 ...	TR1R
17. C3C	P3C

A idéia não é defender o PTD, indiretamente defendido que se encontra, pois, por exemplo, 17. ..., P3TR (em vez de 17. ..., P3C); 18. BxPTD, P3C!, seguido de 19. ..., T1T, ganhando o Bispo.

O objetivo é, isso sim, firmar a cadeia de Peões pretos, P2TD, P3CD e P4BD, colocados em casas da mesma cor do Bispo branco, para restringir-lhe a atividade. Ao mesmo tempo, após ..., P4BD, evitam as Pretas o salto do Cavalo à casa 4D branca, única casa avançada defendida por um Peão branco.

18. P3TR	B3R
19. TR1D	P4BD

Agora o Cavalo não mais tem a casa 4D para nela se instalar.

O sistema de confinamento dos Cavalos consiste, fundamentalmente, em tirar-lhes as boas casas em que possam estar apoiados por Peões.

20. B5C	P3B
21. B4B	R2B

Diante do final, que se aproxima, trata Steinitz de avizinhar seu Rei do centro.

22. P3B	...

Já, agora, não cabem as considerações feitas após 16. P3BD. A casa 3R do primeiro jogador, de cor preta, torna-se uma casa fraca por não dispor mais da proteção de um Peão, mas sua fraqueza é compensada pela existência do Bispo branco, que domina casas da mesma cor.

22. ...	P4CR

O leitor deve observar como Steinitz situa seus Peões nas casas de cor idêntica a do Bispo rival, tirando-lhe, assim, cada vez mais liberdade.

23. TxT	TxT
24. B3R	P3TR!

Evita a instalação do Cavalo na casa 4R (após C2D e C4R), casa essa apoiada por um Peão branco.

As Pretas querem jogar ..., P4BR com essa finalidade, mas antes devem defender o PCR.

25. T1R P4B

O Cavalo está agora eliminado como peça ativa, pois lhe são inacessíveis as casas mais avançadas.

26. P4BR B3B!

Se 27. PxP, PxP!

27. P3C P4TD

Com a idéia de ..., P5T.

Os ataques de Peões caracterizam a luta contra os Cavalos.

28. C1B P5T

29. P3T ...

Evitando 29. ..., P6T; que seria desastroso para as Brancas.

29. ... B5B!

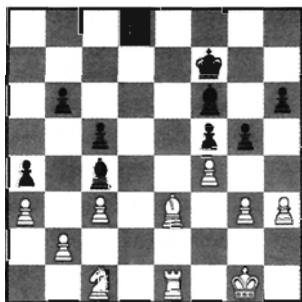



DIAGRAMA 497
Posição após 29. ..., B5B!
As Brancas estão restringidas.

A fraqueza das casas brancas do primeiro jogador

O forte Bispo preto de 5BD domina todas as casas fracas de cor branca do primeiro jogador.

A colocação do Bispo na mesma coluna ou na mesma horizontal em que se encontra um Cavalo, e separado deste duas casas, é altamente eficiente, por dominar todos os saltos do Cavalo. Já o Cavalo é incapaz de cercar o Bispo dessa maneira. Eis mais um ponto da superioridade do Bispo sobre o Cavalo, em posições abertas.

30. R2B PxP

31. BxPBR B4CR!

Ameaçando 32. ..., BxB; e após 33. PxB, T7D+, ganham as Pretas.

Steinitz permite agora a troca de seu Bispo do Rei, pois tem suficiente vantagem para ganhar a partida.

32. BxB ...

Ou 32. R3R, T1R+; 33. R2B, TxT; 34. RxT, R3R, e ganham as Pretas, penetrando com seu Rei na posição inimiga, via 4D e 5R.

32. ... PxB

Transferência da vantagem do par de Bispos - Final de Bispo bom x Cavalo

Eis um caso de transferência da vantagem do par de

Bispos. Steinitz desfaz-se de um dos Bispos, ficando com um final de Bispo bom x Cavalo, além de peças já em boa posição; para ganhar só lhe falta a irrupção do Rei preto na posição inimiga.

33. R3R R3B
34. P4T ...

Se 34. T1T, as Pretas ganhariam com 34. ..., R4R, seguido de ..., P5B+; e ..., T7D.

34. ... PxP
35. PxP T1R+
36. R2B TxT

Esta última troca permite ganho fácil.

37. RxT R4R

O Peão passado das Brancas é ineficaz; não pode avançar, pois facilmente seria capturado. E o Cavalo nada pode fazer para ajudá-lo.

38. C2R BxC
39. RxB R5B
40. P4B R5C
41. R3R P5B+!

E não 41. ..., RxP?, por 42. R4B, e ganhariam as Brancas! O final foi bem calculado pelo mestre Steinitz.

42. R4R P6B
43. R3R R6C

Abandonam.

Em resumo, para as Pretas, as etapas mais importantes nesta partida foram, como segue:

1 – Obtenção do par de Bispos contra Bispo e Cavalo do adversário.

2 – Troca das Damas, para chegar mais facilmente ao final.

3 – Criação da casa fraca 3D das Brancas.

4 - Restrição dos movimentos do Bispo e, principalmente, do Cavalo das Brancas.

5 – Mais uma simplificação, com a troca de uma Torre.

6 – Após restrição máxima das peças brancas, troca de um dos Bispos pretos para atingir a um final de Bispo bom x Cavalo, francamente superior às Pretas.

7 – Irrupção do Rei preto na posição inimiga e vitória pelo avanço de um Peão passado das Pretas.

PARTIDA Nº 24
San Sebastian, 1912
Abertura dos Quatro Cavalos

Brancas	Pretas
Tarrasch	Rubinstein
1. P4R	P4R
2. C3BR	C3BD
3. C3B	C3B
4. B5C	B4B
5. CxP	C5D
6. B4T	...

O correto era 6. B2R!

6. ... O-O
7. P3D P4D

8. B5CR	P3B
9. D2D	T1R
10. P4B	P4C!
11. B3C	P3TR
12. B4TR	CxPR
13. BxD	CxD
14. RxC	TxB
15. C2R	CxC
16. RxC	T1R
17. R1B	B2C
18. P3B	...

Deixamos de comentar a complexa luta desenvolvida na abertura, para nos ater à análise do final, que se inicia, tendo as Pretas vantagem posicional, que decorre da superioridade do par de Bispos sobre Bispo e Cavalo.

Em seu livro *Los Grandes Maestros dei Tablero*, diz Ricardo Reti: "... a partida tem um interesse especial, porque Tarrasch, grande conhecedor do método de Steinitz, é um mestre experimentado na vantagem dos dois Bispos.

Por conseguinte, apresenta ele tenaz resistência, em contraste com os oponentes de Steinitz, os quais, provavelmente, nem sempre estiveram atentos aos perigos. Apesar disso, não pôde escapar da derrota contra a quase milagrosa precisão com que Rubinstein conduz suas forças à vitória".

18. ... P3B

Começam nos movimentos restritivos de Peões

Esta e a seguinte jogada preta têm a finalidade de restringir os movimentos do Cavalo, expulsando-o para lugares mais distantes.

19. C4C	P4TR
20. C2B	...

E agora seria interessante para as Brancas um plano à base de P4D, C3D, P5B, C4B e C6R ou C6C, valorizando seu Cavalo. Conseguiriam ainda as Brancas Peões avançados em casa de cor preta, compensando, assim, a ausência do Bispo de igual cor.

20. ... B6R!

Rubinstein explora a fraqueza das casas pretas e, pela ameaça ao PBR, embaraça o avanço de PD inimigo.

21. B1D ...

Defende indiretamente o Peão atacado pela ameaça ao PTR inimigo; ao mesmo tempo prepara-se, após o inevitável avanço de seu Peão a 3CR, a ocupar com o Bispo a diagonal 1TR-8TD, onde o Bispo preto poderia agir com grande força Sem dúvida, uma jogada que revela a classe magistral de que era dotado o mestre Tarrasch.

21. ...	P5T
22. P3CR	...

É preciso defender o Peão atacado.

22. ... P4T

Enfraquecimento dos Peões brancos da ala da Dama

Inicia agora o grande mestre polonês Rubinstein um avanço de Peões na ala da Dama, que tem por finalidade:

1 - abrir e simplificar a posição;

2 - enfraquecer a estrutura dos Peões brancos dessa ala e:

3 – permitir posterior entrada do Rei preto através de uma das fraquezas criadas.

23. B3B ...

Agora a Torre está protegida de eventual ataque do Bispo de 2C.

23. ... P5C
24. R2C PxPB
25. PxPB B3T

Quem tem o par de Bispos deve abrir o jogo e simplificar a posição. É justamente o que conseguiu Rubinstein com o avanço de seus Peões da ala da Dama. O BD preto passa, por conseguinte, a ter maior ação.

26. P4B! ...

A cadeia dos Peões pretos de 3BD e 4D limita a atividade do Bispo branco. Daí procurar Tarrasch destruir essa formação a fim de dar mais jogo ao seu Bispo. Como diz Reti, crítico profundo e perspicaz, os adversários de Steinitz, por desconhecerem o tema, permitiam que tais cadeias de Peões inutilizassem seus Bispos.

26. ... TD1D

É claro que se 26. ..., PxP; 27. BxP, ganhando a qualidade.

27. PxPD PxPD
28. TR1D ...

A ameaça era 28. ..., BxC; 29. RxB, BxP.

28. ... T2R
29. C4C ...

Após longo "sono", esboça o Cavalo leve despertar ...

29. ... PxP
30. PxP ...

Se 30. CxB, seguiria 30. ..., TxC; 31. PxP, TxP; etc.

30. ... B5D

É verdadeiramente imponente a colocação deste Bispo, fiscalizando as enfraquecidas casas pretas do adversário.

31. TD1B T2C
32. T2B ...

Era preciso evitar a entrada da Torre na sétima horizontal.

32. ... R2B!

Aproximando o Rei para o final que já se vislumbra, e procurando também defender o PD, a fim de substituir a Torre de 1D nessa função.

33. C2B ...

Volta o Cavalo ao seu antigo leito.

33. ... T7C

As Pretas procuram a troca das Torres, visto terem conseguido

suficiente vantagem para o final, ou seja, a limitação das peças brancas e a entrada de seu Rei na ala da Dama inimiga; já é tempo, pois, de reduzir a partida aqueles elementos que apresentam desequilíbrio estratégico entre si (2BB x B+C), segundo a teoria de Capablanca.

34.TxT BxT
35.T2D B5D

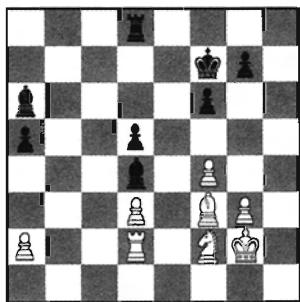



DIAGRAMA 498
Posição após 35. ..., B5D.
O par de Bispos dá vantagem posicional às Pretas.

A passividade do Cavalo branco

A posição do diagrama é instrutiva; com efeito, analise-se a passividade do Cavalo branco. Tal peça, para ser eficiente, necessita de sustentação, mas seus dois pontos de apoio dominam casas, que, por sua vez, se acham sob controle de Peões pretos.

Deste modo, as casas brancas 4BD e 4R, apoiadas que estão pelo Peão de 3D, são inacessíveis ao Cavalo por causa da presença do PD preto. Da mesma forma, o PBR preto impede a instalação do Cavalo nas casas 5R e 5CR, ambas apoiadas pelo Peão branco de 4BR.

Última tentativa das Brancas para valorizar o Cavalo

Tarrasch, grande conhecedor da superioridade do par de Bispos e da inocuidade do Cavalo em tais posições, concebe um plano que torne ativa a ação dessa peça, à base de C3T, P5B, C4B e C6R. Se realizável, a superioridade das Pretas esfumar-se-ia. Porém, Rubinstein, cujas partidas são a mais perfeita demonstração dos ensinamentos de Steinitz, encontra meios para frustrar tal intento.

36. C3T R3R

Impedindo P5B, seguido de C4B, não obstante tal impedimento não ser definitivo, pois o Rei será afastado dessa casa.

As Pretas não devem permitir a criação de um ponto de apoio para o Cavalo branco, que se transformaria em peça muito forte.

37.T2BD R3D

Evitando o ataque da Torre branca em 6B. Grave erro seria 37. ..., BxP?, por 38. T2D!, ganhando uma peça.

38. P5B ...

O plano de Tarrasch se afigura vitorioso, já que o prosseguimento com C4B e C6R parece inevitável.

38. ... T1BD!

Força nova simplificação com ganho de tempo, para combater o objetivo de Tarrasch.

39. B1D ...

Se 39. TxT, segue 39. ..., BxT; 40. P4C, B4R!, e as Brancas não mais poderiam jogar C4B. Se 39. T2D, T6B!

39. ... TxT+
40. BxT R4R
41. P4C ...

Forçado, para defender o PBR, mas agora C4B não mais é possível.

41. ... B6R!

Dá passagem ao Rei e coloca o Bispo na posição ideal para imobilizar o Cavalo, isto é, na mesma horizontal e separado dele duas casas.

O final torna-se fácil a Rubinstein graças à:

a) suas manobras anteriores, que enfraqueceram os Peões da ala da Dama branca (plano iniciado com 22. ..., P4TD);

b) imobilização do Cavalo inimigo e;

c) fraqueza das casas pretas decorrente da ausência do Bispo que corre por iguais casas.

42. R3B ...

Se 42. C2B, ganham as Pretas com 42. ..., BxC; 43. RxB, R5B.

42. ... R5D
43. B3C B2C

Uma brilhante análise de Fine

Comentando este lance em seu livro *Basic Chess Endings*, diz Reuben Fine: "Seria mais simples 43. ..., BxP; 44. BxP, B8BR, e se então 45. B7C!, a continuação seria 45. ..., BxC!; 46. B6T!!, R6B!!!; 47. R3C!, R7C; 48. B4B, B8BR; 49. BxB, RxP; 50. R3B, B3T; 51. B5C, R6C; 52. R4R, P5T; 53. R4D, P6T, e as Pretas ganham!"

Sem dúvida, uma análise magnífica de Fine, mas difícil de ser achada no tabuleiro, mormente pela exigüidade do tempo com que Rubinstein se encontrava e que se pode deduzir do seguinte lance preto.

44. R2R B3TD

Uma repetição de jogadas devida, provavelmente, ao relógio controlador do tempo que cada jogador gasta na partida.

As Brancas estão em "zugzwang".

45. B2B ...

Se 45. BxP, segue 45. ..., BxP+; 46. R3B, B8BR; transpondo a

posição para a variante descrita por Fine.

45. ... B4CD
46. P4T B2D

Ameaça agora 47. ..., P3C!

47. R3B R6B!
48. RxB ...

Por fim é eliminado o poderoso Bispo preto, mas numa fase em que a partida já está completamente perdida para as Brancas. O final de Bispo bom x Cavalo está ganho sem dificuldades.

48. ... P5D+
49. R2R RxB
50. C4B BxPT
51. C6R ...

As Brancas conseguiram instalar seu Cavalo em 6R, mas essa satisfação é fugaz, em face do desenlace que é imediato.

51. ... B6C
52. CxPD+ R7C
53. C5C P5T
54. R3R P6T
55. CxP RxC
56. R4D R5C

Abandonam.

Nesta partida é interessante assinalar seus pontos essenciais, após o advento do par de Bispos pretos, e que são os seguintes:

1 – Confinamento do Cavalo branco, com 18. ..., P3B, e 19. ..., P4TR.

2 – Avanço dos Peões pretos da ala da Dama, com a finalidade de simplificar a posição e enfraquecer os Peões resultantes nessa ala, para permitir posterior penetração do Rei preto nesse setor.

3 – Simplificação com 33. ..., T7C, para reduzir a partida a um final típico de 2BB x B+C.

4 – A esplêndida manobra de Rubinstein, iniciada com 38. ..., T1BD!, forçando nova simplificação e evitando a consecução do plano das Brancas, que era criar um ponto forte para seu Cavalo em 6R.

5 – Penetração do Rei preto na posição inimiga pelas enfraquecidas casas pretas do primeiro jogador.

6 – A transferência da partida para um final de Bispo bom x Cavalo, facilmente ganho para as Pretas.

Por outro lado, cumpre assinalar os esforços de Tarrasch, que, por conhecer o tema da superioridade do par de Bispos, procurou oferecer forte resistência, demonstrada:

1 – Pelo seu lance 26. P4B!, para destruir a cadeia de Peões pretos da ala da Dama, a qual restringe os movimentos do Bispo branco.

2 – A elaboração de um plano, iniciado com 36. C3T, tendo em mira valorizar seu

Cavalo, dando-lhe um ponto de apóio.

Seus esforços, contudo, foram infrutíferos, devido à alta precisão de seu fortíssimo rival, o polonês Akiba Rubinstein, em seu tempo, um dos maiores jogadores do mundo e considerado, juntamente com Tarrasch, os mais sérios adversários do então campeão mundial Emanuel Lasker.

Enquanto Tarrasch conseguiu medir-se com Lasker – embora sem vencê-lo – o grande mestre Rubinstein, por lhe faltarem recursos financeiros, jamais pôde satisfazer essa justa ambição.

PARTIDA Nº 25
Londres, 1927
PD – Defesa Semi-Tarrasch

Brancas	Pretas
R. Grau	G. Maroczy
1. C3BR	C3BR
2. P4D	P4D
3. P4B	P3R
4. C3B	P4B
5. PxPD	CxP
6. P3R	...

Aqui se joga também 6. P4R. Vide estudo teórico à página 404.

6. ...	C3BD
7. B5C	...

Uma jogada estrategicamente defeituosa

Esta partida, o próprio Grau apresenta-a como ilustração do tema que vimos estudando (superioridade do par de Bispos), num artigo em "Ajedrez Americano", de 1942.

Criticando este seu último lance, diz o grande didata: "Primeiro indício de que o jogador argentino, nessa época (1927), desconhecia a importância da superioridade do par de Bispos. E o detalhe é valioso, se se recorda que já era campeão nacional e que jogava talvez melhor do que agora (1942), por seu maior entusiasmo, sua maior juventude e menor número de erros sérios em que incorria.

Porém é evidente – a jogada 7. B5C o prova – que estrategicamente seu jogo oferecia falhas graves, pois não é possível aceitar como boa essa jogada, que lhe cria tecnicamente a obrigação de trocar o Bispo, que agora se situa em 5C, precisamente seu melhor Bispo, o que origina a debilidade definitiva das casas brancas.

Poder-se-á realizar isso em troca de alguns tempos importantes, mas estes podem recobrar-se; tal tipo de vantagem costuma diluir-se, quando

não se transforma rapidamente em vitória.

Em troca, a falta de um dos Bispos, desde que o rival mantenha ambos, é geralmente um mal orgânico da posição, que só se consegue atenuar uma vez que se torne possível eliminar um dos Bispos. Se tal não sucede, basta este detalhe para se ter a vitória, porque a vantagem se acentua à medida que se avizinha o final da partida."

7. ... PxP
8. DxP ...

A retomada de Peão daria às Brancas a desvantagem de um Peão isolado.

A outra continuação 8. CxP originaria a seguinte variante: 8. ..., CxC; 9. PxC, B2D; 10. O-O, CxC; 11. BxB+, DxB; 12. PBxC, e as Pretas ficariam com maioria de Peões na ala da Dama (uma vantagem para o final) e posse de Bispo superior. A única compensação branca, o melhor centro, seria inócua, devido à posição estar simplificada.

8. ... B2D
9. BxC ...

Surge o par de Bispos

Um vício estratégico, mas fruto da jogada anterior deste Bispo.

As Pretas têm, agora, a vantagem do par de Bispos, sem conceder ao adversário nenhuma compensação.

Na boa preparação da abertura está, indubitavelmente, o segredo da superioridade dos Bispos sobre os Cavalos.

9. ... BxB
10. CxC DxC!

As Pretas desejam a permuta das Damas e bem sabemos porque: o par de Bispos é uma vantagem que se distingue no final. Este é um exemplo de como o conhecimento do tema facilita o raciocínio, principalmente quando se trata de simplificar uma posição.

11. O-O B4B
12. DxD BxD

Fatores da superioridade das Pretas

A posição já oferece um desequilíbrio estratégico apreciável. Os dois Bispos conferem às Pretas uma maior mobilidade.

As casas brancas do primeiro jogador, são muito débeis principalmente a casa 3D, que é uma casa fraca, por lhe faltar a defesa de um Peão. Se o Bispo trocado das Brancas fosse o BD, sua posição não seria tão grave, pois os Peões de 2CD e 3R estariam dominando casas pretas, substituindo

parcialmente o Bispo dessa cor, enquanto o outro Bispo vigiaria as casas de cor branca.

Quem dispõem de Bispo e Cavalo contra os dois Bispos deve manobrar de modo a colocar seus Peões em casos correspondentes ao do Bispo ausente. Um exemplo é a posição ocorrida na partida, que terminou empatada, Orlando Roças x E. Eliskases, Rio de Janeiro, 1943, após 27. ..., B5D: **Brancas**: R2D, C3D, B4BR, P2TD, P3CD, P4BD, P4R, P3BR, P2CR e P4TR. **Pretas**: R2R, B2BR, B5D, P3TD, P3CD, P3BD, P4BD, P3BR, P3CR e P4TR.

Deste modo, os Peões brancos não obstruem o Bispo e, colocados em casas brancas, substituem parcialmente o Bispo ausente.

As casas fracas pretas do primeiro jogador não apresentam gravidade, por existir o Bispo que as fiscaliza.

Na partida em estudo (Grau x Maroczy) veremos de que maneira essas casas fracas, sobretudo 3D, terão influência no desenrolar da partida.

13. B2D P3B

Lance característico que restringe os movimentos do Cavalo e prepara, ao mesmo tempo, a cadeia de Peões pretos 2CR, 3BR e 4R, limitando, outrossim, a ação do Bispo inimigo.

14. B3B R2B
15. TR1D TR1D

DIAGRAMA 499
Posição após 15. ..., TR1D.
A posição das Pretas é bem superior.

Muitos jogadores fortes, e até de primeira categoria, desconhecendo o tema em estudo, apreciarão a posição como equilibrada. Mesmo Grau diz honestamente: "Assim o supunha quando joguei este final. Porém, pode-se afirmar que, ao contrário, a situação das Brancas é muito delicada e devem jogar com bastante cautela a fim de evitar a derrota, que talvez já se apresente inevitável.

O Bispo de 4D é muito forte e sua ação há de obrigar que aumentem as debilidades das Brancas. Agora ataca o PTD e escraviza a TD na sua defesa.

Jogando-se P3TD, fica a casa 3CD a mercê do Bispo, que, desde esse ponto (3CD), vulnera a casa 1D e, após o lance P3CD, ficará sem ponto de apoio o Bispo de 3B; isto também é importante".

16. C1R P4R

17. T2D B3C

É característico dos mestres realizar lances preventivos, como o do texto, retirando o Bispo antes de ser atacado pelo Cavalo inimigo em 3D. Reti via nessa tática um dos fatores da grande força de Capablanca.

18. P3CD ...

Para jogar com a TD, as Brancas devem antes proteger seu PTD, mas, além de criar nova debilidade (a casa 3T), deixa o Bispo sem defesa, o que será aproveitado pelas Pretas, como veremos.

18. ... B5R!

Ampliando o raio de ação desse Bispo, diminuído que fora pelo avanço P3CD branco e, ao mesmo tempo, propondo a troca das Torres, favorável ao segundo jogador.

Observar de que maneira domina este Bispo as enfraquecidas casas brancas do primeiro jogador.

19. C3B ...

A nada de positivo conduzem os movimentos deste Cavalo, visto que seu ponto de apoio (o P3R) age em casas (4D c 4BR) igualmente fiscaliza-das pelo PR preto.

19. ... TD1B

20. TxT BxT!

Conservando a pressão sobre o Bispo inimigo.

21. T1BD B2R

Maroczy desenvolve, nesta partida, um estilo de jogo claro e harmonioso, comparável ao de Capablanca em seus melhores dias. Sua ameaça, agora, é ..., B6T, explorando a casa fraca 3T, o que obriga à troca forçada das Torres, atingindo assim um final puro de dois Bispos contra Bispo e Cavalo, que lhe é francamente favorável.

22. B2C TxT+

23. BxT B6D!

O grande finalista húngaro explora habilmente a fraqueza das casas brancas de seu adversário. Evita, agora, a aproximação do Rei branco rumo à ala da Dama, zona de penetração das peças pretas.

24. C2D B4BD!

Impede a manobra P3B e R2B.

25. C4B R3R

26. C2D ...

De nada serviria 26. B2D, ou 26. B2C, visto que, após 2. ..., R4D, seguido de ..., P4CD,

e ..., P5CD, os Peões da ala da Dama seriam fixados e a seguir capturados.

26. ... R4D

Este Rei está idealmente colocado para agir com eficiência plena.

27. P3TR P4TD!

28. R2T ...

Contrastando com o monarca rival, o Rei branco, impedido de atuar na ala da Dama, tende a afastar-se mais ainda do campo de luta.

28. ... P4CD!

29. P3T ...

Opondo-se à ameaça ..., B5C, seguido de ..., BxC, ..., P5C, e ..., B7B, ganhando sem dificuldade.

29. ... P5C

30. P4TD P4B

31. B2C P5B

Abandonam.

Esta decisão, longe de ser precipitada, está justificada, porque após 32. PxP, ganham as Pretas em ambas as variantes:

a) 32. ..., PxP; 33. BxP, BxP; seguido de 34. ..., B6R, e 35. ..., B7BD.

b) 32. ..., BxP; 33. BxP; B6R; 34. C3B, B7BD; 35. B7B, BxPC; 36. BxP, BxP+; 37. P3C, B3D, seguido de.., BxPT; etc.

Uma magnífica demonstração de técnica enxadrística, tendo por base o tema da superioridade do par de Bispos em partidas abertas.

Como bem disse Roberto Grau, o mestre Maroczy ditou cátedra no assunto.

Formação do peão passado. Seu bloqueio por peças

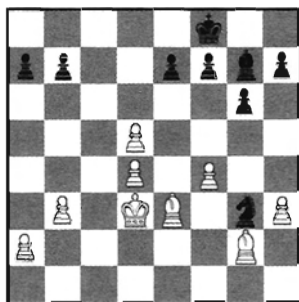



DIAGRAMA 500
As Brancas jogam e ganham.

Esta posição ocorreu na partida P. S. Leonhardt x O. S. Bernstein, Barmen, 1905, e ilustra a grande força do Peão passado de ala, quando acompanhado da vantagem do par de Bispos.

A técnica, para ganhar estes finais, consiste nas seguintes fases:

1 – Colocar as peças atacantes nas melhores casas e restringir a mobilidade das peças inimigas principalmente do Cavalo.

2 – Forçar um Peão passado, ou um Peão passado em potencial, numa das alas.

3 – Avançar o mais rapidamente possível esses Peões.

4 -- Em relação ao bloqueio do Peão passado pelo inimigo, há duas eventualidades:
a) de não ser possível esse bloqueio pelo Rei inimigo, o avanço do Peão passado lateral acaba custando uma peça e;
b) conseguindo o Rei inimigo impedir o avanço do Peão, a manobra ganhante consiste em conduzir o Rei, que aspira à vitória, para a ala oposta a do Peão passado, a fim de, juntamente com os Bispos, ganhar material ou conseguir a entrada do Rei na posição inimiga.

Vejamos a continuação da partida Leonhardt x Bernstein.

1ª FASE

Praticamente concluída, pois as peças brancas se encontram bem dispostas, o Bispo preto restringido pela ação dos Peões brancos e o Cavalo, apesar de se encontrar em território inimigo, é ineficaz, porquanto as Brancas lhe impedem qualquer salto perigoso.

O Cavalo só é ativo quando dispõe do apoio de seus Peões, o que não é o caso presente.

2ª FASE

A formação do Peão passado é a manobra que vai seguir.

1. P6D! PxP

Captura forçada: se 1. ..., P3R; 2. P7D!

2. BxP ...

E, agora, temos a distribuição não balanceada de Peões na ala da Dama; isto é, as Brancas têm maioria de Peões nessa ala (2x1), o que equivale a um Peão passado em potencial.

A força de semelhante Peão com o par de Bispos, constitui quase uma vantagem ganhante. Os dois Bispos dominam todas as casas que o Peão tem que vencer para chegar à oitava horizontal. Além de realizar essa escolta ao Peão passado, os Bispos impedem também o avanço de eventual Peão passado ou da maioria de Peões inimigos em outra ala.

2. ... C4B

Vai o Cavalo a procura de outro sítio mais favorável. É claro que 2. ..., C8B? seria um erro por 3. B2B, seguido de 4. R2R e 5. B1C, ganhando o Cavalo.

3. B2B ...

Lógico, conservando o par de Bispos! Permitindo as Brancas a troca de 4. ..., CDB, a partida estaria com toda certeza empatada, pois, muito embora tenham as Brancas maioria de Peões na ala da Dama, a presença dos Bispos de cores opostas daria possibilidades amplas de empate.

3. ... B3T

4. R4R ...

Defende o PB atacado e centraliza o Rei, posição ideal para o final.

4. ... C2R

Não se vê bom futuro para este Cavalo. Encontra-se ele na mesma horizontal do BR branco e separado deste duas colunas, justamente naquela posição em que mais se aprecia sua inferioridade, visto que o Bispo lhe toma os saltos 1BD, 3BD e 4D.

5. P5D! ...

Restringe mais ainda a posição inimiga e ameaça ganhar o P2TD preto.

5. ... P4B+

6. R3B ...

As Pretas mantêm o Rei branco escravizado na defesa do PBR, mas nem por isso sua posição se torna mais livre, visto que o Bispo preto, igualmente, fica limitado no ataque ao Peão.

6. ... P3T

Uma maneira indireta de defender esse Peão, pois a 7. BxP, CxP. Não servia 6. ..., P4T, por 7. B6C!, ganhando o Peão.

7. P4TD ...

3ª FASE

Inicia-se o avanço da maioria de Peões, da ala da Dama, para formar o Peão passado. A ameaça é P4C, P5C, e, se então, ..., PxP, P5T!, P6T, P7T e P8T=D!

7. ... B2C

Precavendo-se contra a citada manobra.

8. R2R! ...

Nem sempre convém ter muita pressa. Por exemplo, se 8. P4C? a continuação seria 8. ..., B6B; 9. P5C, PxP; 10. PxP, R1R; 11. B7T, R2D; 12. P6C, B5D, e as Pretas teriam possibilidades de luta.

8. ... B6B

Aparentemente impediram as Pretas o avanço do Peão passado em potencial.

Mas este é o caso em que o bloqueio dos Peões brancos não foi feito pelo Rei.

Como este Bispo, sozinho, será insuficiente para conter os Peões, o avanço da maioria custará material ao adversário. No caso de ser possível ao Rei preto bloquear os Peões brancos, estando, por exemplo, em 1CD, a manobra de ganho das Brancas seria, após imobilizar o Rei preto nesse bloqueio, conduzir seu Rei à ala oposta e procurar penetrar na posição inimiga para capturar os Peões dessa ala.

Essa manobra veremos no estudo do diagrama seguinte.

4ª FASE

O avanço do Peão passado só é sustado mediante sacrifício de peça.

9. R3D! B5C
10. BxP ...

Ganhando o Peão e explorando a impossibilidade da captura do PD branco, pois a 10. ..., CxP; segue 11. R4B, C2B; 12. RxB, CxB+; 13. R5C, C2B+; 14. R6C, C4D+; 15. R7C, e nada impede o avanço do PTD.

10. ... P3T
11. B7C ...

Claro, defendendo o PD.

11. ... P4C
12. PxP PxP

Nenhum temor causa a maioria de Peões pretos na ala do Rei, porque é facilmente bloqueada pela ação dos Bispos brancos.

13. R4B B7D
14. P4C ...

E não há meios de as Pretas embaraçarem a promoção de um dos Peões brancos.

O avanço do PTD e do PCD custa às Pretas pelo menos uma peça. Se, por exemplo, 14. ..., R1R, uma continuação possível seria 15. P5T, R1D; 16. P6T, R2B; 17. P5C, P5B; 18. P6C+, R1C; 19. B6B, B6R; 20. P7T+, R1B; 21. P8T =D mate.

Peão Passado.
Seu Bloqueio pelo Rei Inimigo

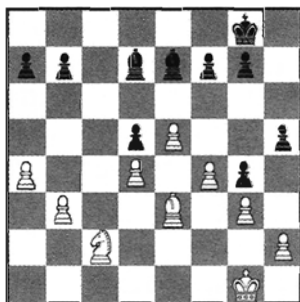



DIAGRAMA 501
Jogam as Pretas.

Ocorreu esta posição na partida W. Hasenfus x R. Fine, Kemeri, 1937, e ilustra mais um caso da força do Peão passado de ala acompanhado do par de Bispos.

Seremos breves nos comentários, já que o exemplo anterior permite compreender este outro.

1. ... B4BR!

É gritante a debilidade das casas brancas do primeiro jogador.

2. C1R B8C!
3. B2D R2T
4. R2B R3C
5. R3R R4B
6. P5T P4CR!

Este lance garante às Pretas um Peão passado na ala do Rei, visto que as Brancas não podem jogar 7. PxP, por 7. ..., BxP+; 8. R2R, BxB; 9. RxB, R5R; 10.

R1B, B6D; 11. R2D, B4C; 12. C2B, B3T; 13. P4C, B5B; 14. R1B, B6D!, ganhando.

7. C3D	B7B
8. C5B	PxP+
9. PxP	P3C
10. PxP	PxP
11. C7D	P4C
12. P4C	P5T!
13. C5B	...

Pela primeira vez, no estudo deste tema, vimos um Cavalo numa casa forte, com sólido apoio. Mas, a força do Peão passado lateral é de tal ordem que autoriza mesmo certa liberdade ao Cavalo.

13. ...	P6C
14. PxP	PxP
15. R3B	B5TR
16. B3R	B8D+
17. R2C	R5C

Este é o caso em que o Rei bloqueia o avanço do Peão passado. Vejamos como proceder de acordo com a regra já estudada.

18. B2D	B6B+
19. R1C	R4B
20. B3R	B5R
21. B2D	P7C

Imobilizado o Rei branco no bloqueio do Peão passado, tratam as Pretas de ganhar material. Por isso ameaçam 22. ..., B6C, para seguir com ..., BxP.

22. CxB	RxC

E, agora, a entrada do Rei sentencia a partida.

23. RxP	RxPD
24. R3T	B2R
25. R4C	R6D

E o PD decide o final. Se 26. B1R, P5D; 27. P5B, R7R, ganhando facilmente.

PARTIDA Nº 26

Rosário (Argentina), 1939

PD - Defesa Índia da Dama

Brancas	Pretas
J. Cristia	E. Eliskases
1. P4D	C3BR
2. C3BR	P3CD
3. P3R	B2C
4. B3D	P4B

Vide estudo teórico desta defesa à página 418.

5. CD2D	P3C
6. O-O	B2C
7. P3B	O-O
8. D2R	C3B
9. P4R	PxP
10. PxP	...

Um erro estratégico

A retomada de Peão constitui uma falta estratégica, pois vai permitir a troca do Bispo de 3D por um Cavalo.

Preferível seria 10. CxP. A outra continuação 10. P5R não seria recomendável, por 10. ..., C4D!, e se 11. PxP, C5B; seguido de 12. ..., CxB,

eliminando, da mesma forma, o Bispo visado.

10. ... C5CD!

A resposta adequada a defeituosa jogada das Brancas.

11.T1R ...

Resignando-se a perder seu Bispo de 3D, mas outros lances seriam igualmente pouco satisfatórios. Assim:

a) 11. B1C, B3TD!; 12. C4B, P4D; 13. PxP, T1B!; 14. P3CD, CRxP, e as Pretas ficariam com jogo preferível.

b) 11. B4B, P4D; 12. PxP, CDxPD, e o PD branco isolado daria às Pretas melhor posição.

c) 11 B5C, P3TD; 12. B4T, P4CD; 13. B3C, P4D!; 14. P5R, C5R; 15. P3TD, C3BD; 16. CxC, PxC; 17. DxP, C4T; 18. D3R, CxB; 19. DxC, BxC; 20. PxB, DxP, e o jogo das Pretas seria igualmente preferível.

11. ... T1B

Não há pressa em tomar o Bispo, por isso Eliskases procura desenvolver suas peças e ocupar a importante coluna BD. Se 12. B1C, segue 12. ..., C7B!; 13. BxC, TxB; etc.

12. C1B D2B

13. B5CR CxB

Agora sim, pois as Brancas ameaçavam 14.TD1B, seguido de 15. B1C.

14. DxC D7B!

Quando se deve simplificar

Um lance fácil de achar para quem sabe o valor da simplificação, quando se dispõe do par de Bispos e do domínio da coluna BD.

15. DxD TxD

16. BxC ...

Novo erro estratégico e desta vez mais grave ainda, porquanto faz desaparecer o único Bispo das Brancas, deixando as Pretas com ampla vantagem posicional, visto possuírem o par de Bispos contra o par de Cavalos em posição aberta.

Mas como defender o PCD e o PR atacados? Se 16. P5R, segue 16. ...., C4D; 17. C3R, CxC; 18. TxC, P3B!; 19. PxP, PxP; e as Pretas ganham o PCD.

16. ... BxB

17.TD1C P3D

18. C3R T2B

19. C1D ...

Para defender o PR, que continuava ameaçado.

19. ... P4CD!

E começam os avanços típicos de Peões para restringir os Cavalos inimigos.

20. P5R PxP

21. PxP B2C

A troca de Peões beneficiou sobremaneira as Pretas, que têm sua vantagem acrescida (2BBx2CC) quanto mais aberta for a posição.

22. C4D P5C!

Impede agora o salto C3BD. Se 23. C5C, T4B; 24. CxP?, T1T!, ganhando o Cavalo.

23. P4B ...

Para defender o PR avançado e libertar a T1R dessa simples função. Porém, tem o grave inconveniente de enfraquecer mais ainda as casas pretas do primeiro jogador e, principalmente, a diagonal aberta sobre o Rei.

23. ... T5B

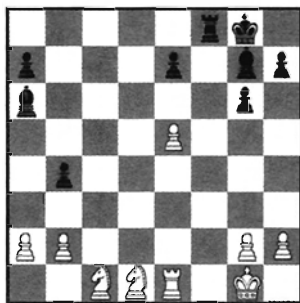
24. C2R P3B!

Para romper a cadeia de Peões brancos 4BR-5R, que restringia o BR preto. Demonstra, também, como tirar proveito de um Peão central avançado, de difícil sustentação.

25.T1BD TxT

Uma troca que apraz às Pretas, pois simplifica a posição e mais salienta a vantagem posicional do par de Bispos.

26. CxT PxP

DIAGRAMA 502
Posição após 27. ..., B3TD!
As Pretas têm vantagem posicional suficiente para o ganho.

27. PxP B3TD!

A posição do diagrama acima mostra o contraste entre a ação dos Bispos pretos e os Cavalos brancos. Os primeiros são ativos, pois agem mesmo à distância, enquanto os Cavalos, peças de curto raio de ação, quando lhes faltam os pontos de apoio, carecem de valor como elementos de luta.

O Peão preto de 5CD proíbe o salto do Cavalo a 3BD; o Bispo de 3TD toma conta da casa 3D branca e o BR, em atacando o PR inimigo, escraviza a Torre branca em sua defesa.

Agora a Torre preta vai ser manobrada para ocupar a sétima horizontal.

28. C2B T1D!

29.T4R T7D!

30. P3CD ...

Se 30. TxP, BxP, seguido de 31. ..., B5D.

30. ... T4D

31.TxP ...

Para compensar a perda do PR, que parece inevitável. Se 31. P6R, T7D!, com as ameaças de 32. ..., B7C, e 32. ..., B5D.

31. ... B3T!

Como salvar o Cavalo atacado?

32. T4TD ...

Esta defesa pelo contra-ataque, única na posição, é também ineficaz.

32. ... B6R!
33. P3TR ...

Se 33. TxB, T8D mate!

33. ... T8D+
34. R2T BxC

Abandonam.

As Brancas perdem uma peça.

Esta partida demonstra a fraqueza do par de Cavalos na luta contra o par de Bispos, nas posições abertas.

De nada valem os Cavalos, quando lhes faltam os pontos de apoio. Perdem em eficiência, desde que não possam atuar próximo às forças inimigas.

Seus movimentos são facilmente tolhidos pela ação dos Bispos, que os inutilizam como forças de combate.

PARTIDAS DE MESTRES

Sob este título veremos algumas partidas jogadas entre grandes mestres contemporâneos, nas quais se projetam vários temas estudados neste livro (temas posicionais e de combinação).

Novamente aconselhamos aos leitores que voltem ao capítulo quarto para o estudo teórico de cada abertura em particular, cuja indicação (número da página) será feita em cada uma das partidas a examinar.

PARTIDA Nº 27

Principais temas em jogo:

1 – Avanço P5D branco não provocado.

2 - Formação de Peão passado defendido.

3 – Avanço-sacrifício do Peão passado.

4 – Domínio absoluto da coluna aberta.

5 – A força do par de Bispos sobre o roque.

Rotterdam, 1940

(9ª do "match")

PD – Defesa Índia da Dama

Brancas	Pretas
M. Euwe	P. Keres
1. P4D	C3BR
2. P4BD	P3R
3. C3BR	P3CD
4. P3CR	B2C
5. B2C	B2R
6. O-O	O-O
7. C3B	C5R
8. D2B	CxC
9. DxC	P3D

Ou 9. ..., B5R, opondo-se ao avanço P4R. Vide estudo teórico desta defesa às páginas 416 e 417.

10. D2B P4BR

Impedindo o avanço P4R das Brancas.

11. C1R ...

A idéia deste lance é forçar a troca dos Bispos, para tornar possível o avanço P4R.

11. ... D1B
12. P4R C2D
13. P5D ...

Inconveniências do avanço não provocado do Peão central

O lance 13. P5D restringe, é verdade, a posição preta, mas deixa ao adversário as casas 4BD e 4R à sua disposição, uma das inconveniências do avanço não provocado (por outro Peão) do Peão central. Mais ainda, permite a abertura da coluna BR a favor das Pretas. Acertado seria 13. PxP, PxP (13. ..., TxP?; 14. B3T!); 14. P5D, criando uma casa forte para o Cavalo em 6R.

13. ... PBxP!
14. DxP ...

Não é possível 14. BxP, por 14. ..., C3B, e as Pretas ganhariam um Peão.

14. ... C4B

Ocupando a casa 4BD - tornada fraca pelo avanço do PD - com ganho de tempo pelo ataque à Dama branca.

15. D2R B3BR!

Com as seguintes finalidades:

a) aumentar a mobilidade deste Bispo;
b) impedir o avanço P4CD e;
c) preparar a defesa ..., T1R para o PR, que será atacado por B3T das Brancas.

16. B3T T1R
17. B3R D1D
18. BxC PxP!

Original defesa indireta do PR.

Se 18. ..., PxB; seguiria 19. BxP+, ganhando um Peão.

19. B6R+ R1T
20. T1D ...

Se 20. PxP, a resposta seria 20. ..., BxPD!

20. ... PDxB
21. C2C ...

Claro, não é possível 21. PxP, por 21. ..., BxPD!, ganhando.

21. ... P5D

A partida está estrategicamente ganha para as Pretas

Estrategicamente a partida está decidida a favor de Keres, que possui o poderoso par de Bispos, um forte Peão passado central defendido e o domínio da coluna aberta do Rei.

A maneira pela qual o brilhante mestre estoniano (e posteriormente cidadão soviético), transforma essa vantagem posicional em vitória é muito instrutiva.

22. P4B ...

DIAGRAMA 503
Posição após 22. P4B lance que compromete a partida das Brancas.

Euwe pretendeu com seu lance 22. P4B dar apoio ao seu Bispo de 6R, ameaçado que estava por 22. ..., B1B. Mas esse avanço abre perigosamente a diagonal sobre o roque branco, a qual se torna valiosa para o segundo jogador, por possuir o Bispo de casas pretas.

Evidentemente o ex-campeão mundial não previu a combinação realizada por Keres. Caso contrário, teria jogado 22. C4B, seguido de 23. D4C.

22. ... P6D!!

Avanço-sacrifício do Peão passado

Keres inicia uma linda com-binação, que decide a partida. O avanço-sacrifício do forte Peão passado de 5D objetiva dar a casa 5D ao Bispo preto, explorando, destarte, a fra-queza da diagonal de cor pre-ta aberta sobre o roque.

23.TxP DxT!!

Magistral! As duas Torres e os dois Bispos pretos serão superiores a Dama, Torre e Cavalo das Brancas.

24. DxD B5D+

Atua agora este Bispo poderosamente sobre o roque branco, ocupando a excelente casa deixada vaga pelo sacrifício de seu PD passado.

25.T2B ...

Após 25. R1T, as Pretas ganhariam com 25. ..., TxB; seguido de ..., TD1R, e ..., T7R.

25. ... TxB

26. R1B TD1R!

Superior a 26. ..., BxT, o Bispo preto de 5D vale mais que a Torre inimiga.

27. P5B T4R

28. P6B PxP

29.T2D B1B!!

Um Bispo eficiente

Ameaça a pregadura do Cavalo com 30. ..., B6T, e mate em 8R.

30. C4B	T6R
31. D1C	T6B+
32. R2C	TxC!

A abertura da coluna CR é decisiva.

33. PxT	T1C+
34. R3B	B5C+
35. R4R	T1R+
36. R5D	B6B+

As Brancas abandonam.

Após 37. D4R, BxD mate. Os Bispos pretos bem mereciam promoção a cardeal...

Uma partida vigorosa, com uma combinação final brilhante e onde se desenvolveram vários dos temas já estudados neste livro.

PARTIDA Nº 28

Principais temas em jogo:

1 – Desenvolvimento acelerado de peças.

2 – Expansão de Peão central não bloqueado.

3 – O poder do par de Bispos sobre o roque.

4 – Domínio de coluna aberta.

5 – Ataque ao roque.

Leningrado, 1940

PR – Contra Gambito Falkbeer

Brancas	Pretas
P. Keres	V. Petrov
1. P4R	P4R
2. P4BR	P4D
3. PxPD.	P5R
4. P3D	C3BR
5. C2D	...

Uma idéia de Keres, superior a 5. C3BD, pois evita a pregadura 5. ..., B5CD.

Vide estudo teórico à página 370.

5. ...	PxP
6. BxP	DxP

Estas jogadas prematuras de Dama não são recomendáveis. Correto seria 6. ..., CxP.

7. CR3B	B4BD
8. D2R+	D3R
9. C5R	O-O
10. C4R	CxC
11. DxC	P3CR

O roque preto ficou enfraquecido

Com jogadas simples e enérgicas, Keres conseguiu melhor jogo dispondo de boas possibilidades de ataque ao roque inimigo, enfraquecido pelo avanço do PCR.

Se 11. ..., P4B, as Brancas jogariam 12. D2R, ameaçando 13. B4B.

12. P4CD!	...

Para desenvolver rapidamente o BD na importante diagonal 1TD-8TR.

12. ...	B2R
13. B2C	B3B
14. O-O-O	...

É soberbo o desenvolvimento das peças brancas.

14. ...	C3B

15. P4TR!	...

Ataque clássico de ala, quando as Pretas têm o PCR em 3C.

15. ...	P4TR
16. P4C!	BxC
17. PxB	DxPC
18. D3R	CxPC

Com desenvolvimento atrasado, perdem as Pretas ainda mais tempo na captura de Peões. Porém, se 18. ..., B3R, seguiria 19. TD1C e 20. D6T.

19. P6R!	...

Abrindo a diagonal para BD.

19. ...	C4D

Ou a) 19. ..., BxP; 20. D6T!

b) 19. ..., CDB; 20. PxC, PxP; 21. TD1B!, T4B; 22. TR1C, R2B; 23. TxD, TxT+; 24. R2B, PxT; 25. D5R, e as Brancas ganham (análises de Keres).

20. PxP+	TxP
21. B4B!!	...

Jogada magistral!

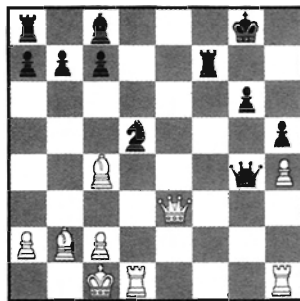



DIAGRAMA 504
Posição após a brilhante jogada 21. B4B!!

Se a) 21. ..., DxB, segue 22. D8R+, T1B (22. ..., R2T; 23. D8T mate); 23. DxP mate.

b) 21. ..., CxD; 22. T8D+, R2T; 23. T8T mate.

21. ...	P3B
22. TxC!	DxB
23. D8R+	Abandonam.

A 23. ..., T1B, seguiria 24. DxP mate.

PARTIDA Nº 29

Principais temas em jogo:

1 – Ocupação de "hole".

2 – Avanço central de Peões bem preparado.

3 – Exploração de casas fracas.

4 – Força de um Peão passado.

5 – Levantamento do bloqueio ao Peão passado.

AVRO (Holanda), 1938.
PD – Defesa Nimzowitch

Brancas	Pretas
Botwinnik	Capablanca
1. P4D	C3BR
2. P4BD	P3R
3. C3BD	B5C
4. P3R	P4D
5. P3TD	BxC+
6. PxB	P4B
7. PxPD	PRxP
8. B3D	O-O
9. C2R	P3CD
10. O-O	B3T

Vide estudo teórico da abertura à página 414. As Pretas eliminam o forte BR inimigo, mas em troca seu Cavalo ficará numa posição desfavorável.

11. BxB	CxB
12. B2C	D2D
13. P4TD	TR1R
14. D3D	P5B

Definem-se os planos de Capablanca

Com seu último lance pretende Capablanca:

1 – Restringir a ação do BD adversário (P4BD das Brancas valorizaria o Bispo).

2 Explorar o "hole" formado na casa preta 6CD.

Trata-se de um plano de execução lenta, que será vencido por vigoroso ataque central das Brancas.

15. D2B C1C

Iniciando a longa viagem rumo a 6CD.

16.TD1R	C3B
17. C3C	C4TD
18. P3B	C6C

Por fim consegue o mestre cubano tomar posse da casa fraca de 6CD ("hole") e, como conseqüência, ganhar o PTD inimigo. Porém, agora se inicia o bem preparado ataque central de Botwinnik.

19. P4R!	DxP
20. P5R	C2D
21. D2B!	...

Opondo-se a 21. ..., C(6)4B, que daria boa posição às Pretas.

21. ...	P3C
22. P4B	...

Com a terrível ameaça de P5B.

22. ...	P4B
23. PxPe.p.	CxPB
24. P5B	...

Superioridade do plano de Botwinnik

O plano do jogador soviético revelou-se superior ao de seu genial adversário. Em troca do PTD perdido, as Brancas obtiveram o deslocamento da Dama e do Cavalo inimigos e um forte ataque ao Rei preto.

24. ...	TxT
25.TxT	T1R
26.T6R!	...

Uma jogada típica nestas posições.

Para livrar-se da Torre branca, as Pretas devem conceder ao seu rival um forte Peão passado.

26. ...	TxT
27. PxT	...

Forma-se perigoso Peão passado

Botwinnik possui, agora, um poderoso Peão móvel, difícil de ser bloqueado.

27. ... R2C

28. D4B! ...

Botwinnik explora habilmente a fraqueza das casas pretas de seu contendor.

28. ... D1R
29. D5R D2R

A tentativa 29. ..., C4TD, deslocando essa peça para a defesa, seria contestada com 30. B1B!, C3B (se 30. ..., D2R; 31. B3T!); 31. D7B+, C2R (31. ..., R1C; 32. B6T, C2R; 33. B5C, e as Brancas ganham); 32. B3T, R1B; 33. D4B, R2C; 34. D5C, etc.

30. B3T!! ...

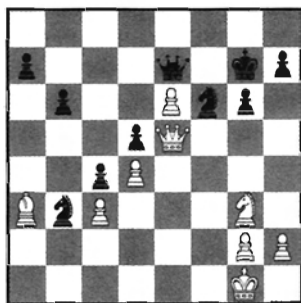



DIAGRAMA 505
Posição após 30. B3T!!

A expulsão do bloqueador

Este lance teria feito as delícias de Nimzowitch, o grande estudioso do Peão passado e do bloqueio.

Discorrendo sobre o bloqueador, diz Nimzowitch, em *Mi Sistema*:

"Quanto mais baixa a linhagem da peça bloqueadora, tanto melhor. Creio, também, que o bloqueador deve ter o 'couro duro', não ser, sobremodo, suscetível; de fato, a sensibilidade excessiva dos Reis e das Damas não concordam com o papel do bloqueador.

Uma peça menos importante - Cavalo ou Bispo – pode, assim, manter-se contra um ataque (solicitando os esforços necessários), enquanto a Dama reage frente à menor desconsideração, retirando-se da sala com sua orgulhosa cabeça levantada.

O Rei também é muito mau bloqueador, porém, nos finais, sempre faz sentir seus privilégios reais".

30. ... DxB
31. C5T+ ...

Magnífico e contundente. O ganho, conquanto longo, é matematicamente seguro.

31. ... PxC
32. D5C+ R1B
33. DxC+ R1C
34. P7R D8B+

O forte Peão passado decide a partida. Segue-se uma série de xeques, até situar-se o Rei branco em lugar seguro.

35. R2B D7B+
36. R3C D6D+
37. R4T D5R+
38. RxP D7R+
39. R4T D5R+
40. P4C D8R+
41. R5T Abandonam.

Não há defesa contra a ameaça D8B.

Apreciamos nesta partida a idealização e o desenvolvimento de dois planos distintos. Capablanca agiu na ala da Dama, procurando restringir o BD inimigo e explorar o "hole" criado na casa adversária 3CD. Como fruto de seus esforços ganhou um Peão, mas permaneceu com a Dama e o Cavalo em posição desfavorável, afastados do campo de luta.

Botwinnik, ao contrário, trabalhou no centro e na ala do Rei. Realizou um forte avanço central, muito bem preparado, obrigando as Pretas a conce-der-lhe um perigoso Peão passado.

Explorando habilmente a fraqueza das casas pretas de Capablanca, conseguiu o mestre soviético criar, para si, uma posição ganhadora. O débil bloqueio de seu Peão passado (a Dama não é eficiente como peça bloqueadora, pois, atacada, deve retirar-se da casa que ocupa) foi levantado mediante magnífico sacrifício de peça, decidindo-se a partida graças ao poderoso Peão passado bem escudado por sua Dama.

Em declarações prestadas logo após conquistar o título de campeão mundial de xadrez (1948), Botwinnik afirmou tratar-se esta partida de uma das melhores produções em toda a sua longa carreira de enxadrista.

PARTIDA Nº 30

Principais temas em jogo:

1 – Captura de Peão, na abertura, com prejuízo do desenvolvimento.

2 – Os perigos da falta do roque.

3 – Ataque ao Rei centralizado.

X Olimpíada
– Helsinque, 1952

Gambito da Dama Aceito

Brancas	Pretas
J. Bolbochan	L. Evans
1. P4D	P4D
2. C3BR	C3BR
3. P4B	PxP
4. P3R	P3TD
5. BxP	P3R
6. O-O	P4B
7. D2R	C3B
8. C3B!	P4CD
9. B3C	PxP
10. PxP	...

Ou 10.T1D, B2R; 11. PxP, O-O; 12. P5D!, e as Brancas têm jogo superior.

Vide estudo teórico desta variante às páginas 408 e 409. A jogada de Júlio Bolbochan, 10. PxP, implica no sacrifício do PD.

10. ... CxP?

Perda de tempo. Em vez de capturar o Peão, melhor teria sido 10. ..., B2R, apressando o desenvolvimento da ala do Rei. Esse voraz apetite, na abertura, contra um mestre, costuma resultar em indigestão, que é o caso desta partida.

11. CxC DxC
12. C5D! ...

Bolbochan começa a explorar sua superioridade posicional decorrente do melhor desenvolvimento de suas peças. Ameaça, agora, seja 13. C7B+, seja 13. B3R, seguido de TR1D e TD1B, com domínio completo do tabuleiro.

12. ... CxC
13.T1D! C6B

O campeão norte-americano trata de obstruir a coluna BD, tornando-a inoperante para as Brancas.

14. PxC D3C

A captura 14. ..., DxPBD seria má, por 15. B2C, etc.

15. D5R!! ...

DIAGRAMA 506
Posição após 15. D5R!!
Dama branca paralisa a posição inimiga.

A centralização da Dama

A Dama branca, centralizada, adquire força extraordinária. Evita, principalmente, o desenvolvimento do Bispo preto e impede qualquer contrajogo adversário.

15. ... B2C
16. B3R D3B
17. B5D ! ...

A pregadura do PR preto pela Dama consente ao mestre argentino atuar na casa 5D, como se não estivesse atacada por Peão inimigo.

17. ... D1B
18. BxB DxB
19. P4TD ! ...

Bolbochan não dá tréguas ao seu rival. Ameaça, agora, 20. PxP, PxP; 21.TxT+, DxT; 22. DxPC+, R2R; 23. T7D+, R3B; 24. D5C mate.

19. ... T1B
20. PxP DxP

A retomada de Dama é forçada. Se 20. ..., PxP; 21. T7T! dá ganho imediato às Brancas.

21. D4D! ...

Cada lance de Bolbochan contém uma ameaça aguda. No caso: 22. TD1C!, D3B (forçado, para defender a casa 2D); 23.T6C, D2B; 24. B4B!, D2R (ou 24. ..., D2T; 25.

TxP+!, ganhando a Dama); 25. D4T+, seguido de mate.

A falta do roque e a posição centralizada do Rei das Pretas autorizam ao primeiro jogador a elaboração de constantes ameaças.

21. ...	P4R
22. D4CR!	T1D
23. TxT+	RxT
24. T1D+	R2R
25. D5B!!	Abandonam.

As Pretas não têm defesa contra 26. B5B+, DxB; 27. T7D+ e mate a seguir. Se 25. ..., R1R, após 26. B6C!, igualmente, não haveria salvação.

Uma partida que prova ser má política capturar Peões na abertura (10. ..., CxP) em prejuízo do desenvolvimento. Com base na melhor disposição de suas peças, na falta do desenvolvimento inimigo e, principalmente, da ausência do roque preto, as Brancas obtiveram uma vitória em grande estilo.

PARTIDA Nº 31

Principais temas em jogo:

1 – Vantagem no desenvolvimento.

2 – Criação de casa fraca ("hole").

3 – Exploração de casas fracas ("holes").

Budapeste, 1950

PD - - Defesa Eslava

Brancas	Pretas
Boleslavsky	Smyslov
1. P4D	P4D
2. P4BD	P3BD
3. C3BD	C3B
4. C3B	PxP
5. P4TD	P4B

Usual é 5. ..., B4B (vide estudo teórico à página 406). A jogada de Smyslov pretende transformar a partida no Gambito da Dama Aceito, mas à custa de um tempo.

6. P4R!	...

Superior a 6. P3R.

6. ...	PxP
7. DxP	...

Tendo conseguido melhor desenvolvimento, o mestre russo Boleslavsky não hesita em trocar as Damas.

7. ...	DxD
8. CxD	P3R
9. C(4)5C	C3T
10. BxP	B4B
11. B4B!	...

As Brancas têm vantagem no desenvolvimento

Com jogadas simples, Boleslavsky conseguiu apreciável vantagem em desenvolvimento. Inicia, agora, o ataque a casa 3D adversária.

11. ...	R2R
12. O-O	B2D
13. P5R!	...

A casa preta 3D é um "hole"

A casa preta 3D é uma casa fraca ("hole") pois não dispõe da defesa de um Peão. Seu domínio é importante, visto situar-se em pleno território inimigo e próximo do Rei preto.

A posse da casa fraca 3D é o objetivo do primeiro jogador. A debilidade desse ponto tornar-se-á maior, desde que seja eliminado o BR preto, tarefa que Boleslavsky realizará com pleno êxito.

13. ... C4T
14. B3R! ...

Magnífica jogada. O Bispo atacado retrocede com ganho de tempo, visto atacar o BR inimigo, única peça que defende a casa fraca preta 3D. A troca 14. ..., BxB, além de eliminar o citado Bispo, abrirá a coluna BR para as Brancas, vantagens mais que suficientes e compensadoras da debilidade dos Peões brancos dobrados, que resultariam na coluna Rei.

14. ... TR1BD
15. B2R! ...

No jogo posicional, deve-se trabalhar para a criação de debilidades permanentes

Com 15. B2R! as Brancas fogem a um ataque da Torre inimiga e o fazem com ganho de tempo, pois atacam o Cavalo inimigo. A única defesa consistirá em 15. ..., P3CR, que irá determinar nova debilidade, o "hole" de 3BR, fraqueza de caráter permanente, objetivo ideal do jogo de posição.

15. ... P3CR
16. C4R! ...

Rumo a casa fraca 3BR.

16. ... BxB
17. PxB T7B

O soviético Smyslov procura compensações com a Torre na sétima horizontal.

18. C(5)6D! T1BR

Não era possível 18. ..., TxB, por 19. TxP+, R1D; 20. T8B+, ganhando a Torre.

19. BxC3T PxB
20. P4CR! ...

Para jogar C6B.

20. ... C2C
21. C6B! ...

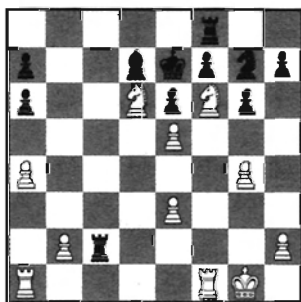



DIAGRAMA 507
Posição após 21. C6B!
As Brancas ocuparam as casas fracas.

As casas fracas foram ocupadas

As casas 3D e 3BR, não defendidas por Peões ("holes" = casas fracas), foram finalmente ocupadas pelos Cavalos brancos.

21. ... B3B
22. TR1B! Abandonam.

Se 22. ..., TxT, segue 23. TxT, B2D; 24. T7B, T1D; 25. C7C, etc.

Observamos, nesta partida, de que maneira o melhor desenvolvimento das Brancas contribuiu para a decisão do jogo.

As Brancas exploraram a casa fraca inimiga 3D, enfraquecendo-a, ainda mais, pela troca do BR preto. Habilmente criaram nova debilidade em 3BR. A instalação dos Cavalos nos "holes" do adversário decidiram, por fim, a partida.

PARTIDA Nº 32

Principais temas em jogo:

1 – Enfraquecimento do roque.

2 – Desmantelamento do roque mediante sacrifício.

3 – A jogada de espera.

4 – Domínio de coluna aberta.

5 – Ataque ao roque.

Amsterdam, 1950
PD – Defesa Eslava

Brancas	Pretas
Najdorf	Gudmunsson
1. P4D	P4D
2. P4BD	P3BD
3. C3BR	C3B
4. C3B	P3R
5. P3R	CD2D
6. D2B	...

Variante Stoltz, para evitar a Variante Merano, linha das mais analisadas e discutidas da Defesa Eslava. Vide seu estudo teórico à página 406.

6. ... B2R

Lance passivo. Mais dinâmico seria 6. ..., B3D, como sucedeu na partida Najdorf x Kotov, Budapeste, 1950, que continuou: 7. B2R, O-O; 8. P3CD, D2R; 9. O-O, PxP; 10. PxP, P4R; etc., com bom jogo para as Pretas.

7. P3CD	O-O
8. B2C	P3CD
9. B3D	B2C
10. C5R!	...

As desvantagens da 6ª jogada preta

Percebem-se, claramente, agora, as desvantagens de 6. ..., B2R. Além de tornar possível a instalação do Cavalo branco em 5R, rouba à Dama preta a casa 2R.

10. ... P3C

Para jogar ..., C1R, e ..., P3B, expulsando o Cavalo branco. Porém, trata-se de um plano que enfraquece o roque preto.

11. P4B! C1R
12. O-O-O! P3B

Se 12. ..., P4BR, as Brancas teriam excelentes possibilidades de ataque, graças às perspectivas de rupturas em 4CR e 5TR.

13. CxP!! ...

Um sacrifício inesperado

Uma jogada que suscitou importantes controvérsias entre os críticos.

Não acreditamos que o mestre Najdorf tenha calculado a combinação em seus mínimos detalhes. Aliás, não se fazia mister todo esse esforço mental. Najdorf entrega seu Cavalo por dois Peões e consegue, em troca, enfraquecer o roque inimigo e excelentes possibilidades de ataque. Compensações suficientes, sem dúvida, para a pequena desvantagem material que resulta para as Brancas.

13. ... PxC
14. BxP B3D
15. P5BR!! ...

Uma jogada magnífica. Com ela chegam as Brancas a restringir a posição inimiga, dificultando a defesa do adversário.

15. ... P4R
16. D2R D2R
17. D4C D2C
18. C2R ...

Rumo a 5TR, via 3CR. O ataque branco é lento, mas nada podem fazer as Pretas para truncá-lo, devido à sua posição restringida e à desarmonia existente entre suas peças.

18. ... PxPD
19. PRxP C2B

É muito dissonante o bloco de peças pretas na ala da Dama.

20. R1C! ...

DIAGRAMA 508
Posição após 20. R1C!

Uma imprevista jogada de espera

Quando mais acesa se apresentava a luta, o polonês (naturalizado argentino) Najdorf intercala uma pacífica jogada de espera. O objetivo é desocupar a casa 1BD para o

BD agir na outra diagonal que se origina dessa casa.

20. ... TR1R
21. C3C ...

A qualidade (21. BxT) não interessava ao jogador das Brancas: "Aquila non capit muscas"...

21. ... T2R

Insuficiente seria 21. ..., BxC, visto a abertura da coluna TR ser decisiva para as Brancas.

22. C5T D1T
23. TR1R ...

As Brancas dominam a coluna aberta

23. ... TxT
24. TxT R1B

Defende-se o monarca preto por seus próprios movimentos, enquanto o bloco de suas peças, na ala da Dama, permanece em enervante passividade.

25. B1B ...

A razão da calma jogada de espera do Rei (20. R1C!).

25. ... T1D
26. B4B! C4R

Com este sacrifício, procuram as Pretas aliviar sua congestionada posição.

Se 26. ..., BxB; 27. DxB, e a entrada da Dama em 6D seria decisiva.

27. PxC BxP
28. CxP! ...

As Pretas não podem tomar este Cavalo:

a) 28. ..., BxC; 29. BxC, T2D; 30. T8R+, seguido de mate inevitável.

b) 28. ..., DxC; 29. BxB, seguido de 30. D5T, etc.

28. ... BxB
29. C7T+ R1C
30. B7B+! Abandonam.

Contra qualquer tomada das Pretas seguir-se-ia 31. D6C mate.

Nesta genial partida, observamos um ataque ao roque preto, estimulado pelo seu enfraquecimento em virtude do avanço do PCR preto.

O sacrifício do Cavalo por dois Peões, realizado por Najdorf, trouxe-lhe compensações, tais como o desmoronamento do roque inimigo e magníficas possibilidades de ataque. Esse ataque foi algo lento, contudo vitorioso, graças à posição restringida e à desarmonia entre as peças pretas.

PARTIDA Nº 33

Principais temas em jogo:

1 – Falta de continuidade na idéia de uma variante.

2 – Fixação do centro e anulação de ataque ao roque.

3 – Ataque ao roque.

Nottingham, 1936
Gambito da Dama Aceito

Brancas	Pretas
E. Lasker	Reshevsky
1. P4D	P4D
2. P4BD	PxP
3. C3BR	C3BR
4. P3R	P3R
5. BxP	P4B
6. C3B	...

Usual é 6. O-O, seguido de 7. D2R.

Vide estudo teórico à página 408.

6. ...	P3TD
7. O-O	P4CD
8. B3D	...

Nesta variante as Brancas devem retroceder com o Bispo a 3CD, para não estorvar eventual P5D, que faz parte da variante empregada. Aqui reside a primeira e a mais importante das falhas das Brancas.

8. ...	PxP!

Fixação do centro branco

Com seu último lance, o grande mestre norte-americano Reshevsky consegue fixar o centro inimigo. Após 9. PxP, perdem as Brancas seu centro móvel de Peões, pelo desaparecimento do PR.

9. PxP	B2C
10. B5C	B2R
11. D2R	O-O
12. TD1D	...

Com a idéia de C5R e P4B, construindo forte posição de ataque, plano que Reshevsky desmantela com facilidade.

12. ...	CD2D
13. C5R	C4D!
14. B1B	...

Após 14. BxB, DxB; 15. P4B, CxCD; 16. PxC,TR1B, a posição dos Peões pretos é superior e reduzidas as possibilidades de ataque das Brancas.

Mas o retrocesso do Bispo, além de implicar na perda de um tempo, vai deixar as Brancas com um Peão atrasado em 3BD.

14. ...	CxCD
15. PxC	C3B
16. P4TD	...

Entregando um Peão, que, sendo aceito (16. ..., PxP), daria ensejo à continuação 17. B2C, seguido de 18. P4BD, com boas oportunidades de ataque.

16. ...	D4D!

Ataque ao roque

Reshevsky ignora o Peão oferecido pelo mestre alemão e procura o ataque direto ao Rei inimigo.

17. C3B	...

O avanço 17. P4BR promoveria debilidades no roque branco.

17. ... TR1B!
18. B2C ...

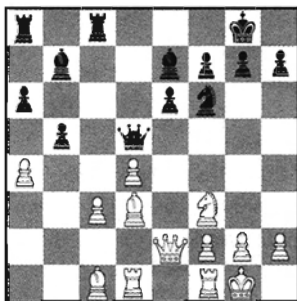



DIAGRAMA 509
Posição após 17. ..., TR1B.
As Pretas têm boa partida.

Ou 18. PxP, PxP; 19. BxP, TxP; 20. D5R e as Brancas não teriam compensações pelo débil Peão isolado.

18. ... C5R!
19. T1B ...

Outras continuações dariam, do mesmo modo, excelente posição para as Pretas.
a) 19. BxC, DxB; 20. DxD, BxD, e as Pretas ficariam com o par de Bispos.
b) 19. PxP, PxP; 20. BxP, CxPBD; 21. BxC, TxB; etc:

19. ... C4C!
20. PxP PxP
21. BxPC ...

Perde de imediato. Mas, mesmo após o necessário 21. C1R, as Pretas obteriam posição melhor: 21. ..., C6T+; 22. R1T, C5B; seguido de ..., CxB, ficando as Pretas com o par de Bispos.

21. ... CxC+
22. PxC D4C+
23. R1T D5C!

Abandonam.

Não há defesa contra a ameaça 24. ..., BxP+.

A derrota de Lasker não pode ser atribuída a esta ou aquela jogada em particular. Houve, sim, no grande mestre, uma omissão na idéia da abertura empregada. As Brancas não cuidaram do avanço P5D, essencial na variante empregada; ao contrário, prejudicaram-no, até, com 8. B3D.

O ataque planejado pelas Brancas, sem a mobilidade do centro (houve fixação do centro), foi, de pronto, destruído por Reshevsky, que alcançou, por fim, merecida vitória.

PARTIDA Nº 34

Principal tema em jogo:
1 – Recursos táticos em posições comprometidas.

Budapeste, 1952
PD – Defesa Nimzowitch

Brancas	Pretas
B. Geller	H. Golombek
1. P4D	C3BR
2. P4BD	P3R
3. C3BD	B5C
4. P3R	P4B

5. P3TD ...

Sistema Saemisch retardado. Vide estudo teórico da Variante Rubinstein (4. P3R) e da Variante Saemisch (4. P3TD) à página 414.

5. ... PxP

O correto é 5. ..., BxC+.

6. PxB PxC

7. C3B! ...

O mestre soviético sacrifica um Peão a fim de desenvolver o BD.

7. ... PxP

8. BxP P4D!

9. P5B P3CD

10. B5C+ B2D

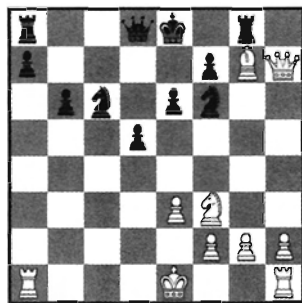
11. BxB+ CRxB!

E não 11. ..., CDxB?, por 12. P6B, e nem 11. ..., DxB, por 12. PxP, ficando as Brancas com vantagem em ambos os casos.

12. D2B CD3B!

Uma jogada bem calculada, pois envolve a perda dos Peões pretos da ala do Rei.

13. BxP CxPC

14. D1C T1CR

15. P6B! CxP

16. DxPT C3B!!

Um lance magnífico, que salva a partida do mestre inglês Golombek.

17. BxC DxB

18. DxT+ R2D

19. C5R+! ...

Por sua vez, Geller dá, igualmente, mostra de grande engenho. Após 19. DxT, DxT+; 20. R2R, DxT; 21. D7C+, R3D; 22. DxPB, DxPC, as Brancas teriam jogo difícil.

19. ... CxC!

20. DxT C6B+!!

Abre a diagonal para a Dama preta.

21. PxC DxT+

22. R2R D7T+

Empate por xeque perpétuo.

Esta partida mereceu o 1º prêmio de beleza, acontecimento raro em partidas que terminam sem vencedor.

Belo exemplo, que faz sobressair os recursos táticos, salvando uma partida comprometida.

PARTIDA Nº 35

Principais temas em jogo:

1 - Forte posição de uma peça.

DIAGRAMA 510
Posição após 16. ..., C3B!!

2 – Abertura de coluna.
3 – Ataque ao roque.

Holanda, 1941
Abertura Ruy Lopez

Brancas	Pretas
E. Bogoljubow	M. Euwe
1. P4R	P4R
2. C3BR	C3BD
3. B5C	P3TD
4. B4T	C3B
5. O-O	CxP

Variante Aberta da Ruy Lopez, a favorita de Euwe.

6. P4D	P4CD
7. B3C	P4D
8. PxP	B3R
9. P3B	B4BD

A alternativa é 9. ..., B2R. Vide estudo teórico à página 352.

10. CD2D	O-O
11. B2B	P4B

Esta posição é bastante conhecida de Euwe. Na partida Lasker x Rubinstein, São Petersburgo, 1914, as Pretas jogaram 11. ..., CxC, e após 12. DxC!, P3B; 13. PxP, TxP; 14. C4D, CxC; 15. PxC, B3C; 16. P4TD!, as Brancas ficaram com melhor jogo.

12. C3C	B3C
13. CR4D	CxC
14. CxC	D2R
15. B3C	BxC
16. PxB	P5B
17. P3B	C6C!
18.T1R	...

DIAGRAMA 511
Posição após 17. ..., C6C!: início de brilhante combinação.

Após 18. PxC, PxP; 19. T1R, D5T, como seguiu na partida.

18. ...	D5T!
19. PxC	PxP
20. B3R	P3B!

Uma jogada intermediária de grande valor

Euwe planejou ..., B5C, para evitar a fuga do Rei branco. Se imediatamente 20. ..., B5C; com 21. BxP+, as Brancas teriam defendido seu P3BR. Daí a necessidade de defender previamente o PD com 20. ..., P3B.

21.T1BD	...

Se 21. R1B, seguiria 21. ..., D8T+; 22. B1C (22. R2R, DxP+; 23. R3D, TxP; etc.), B6T; 23. D2R, BxP+; 24. DxB, TxP+, e as Pretas ganham.

21. ...	B5C!

22. T2B	D7T+
23. R1B	TxP+!!

Segundo e decisivo sacrifício

O ex-campeão mundial (1935 a 1937), teórico profundo, grande conhecedor das aberturas e completo mestre no jogo posicional, nestes últimos anos vem desenvolvendo uma nova virtuosidade tática.

Um exemplo é esta partida, em que põe à mostra seus dotes de perfeito combinador.

Este segundo sacrifício é decisivo.

24. DxT	...

Ou 24. PxT, B6T+; 25. T2C, DxT mate.

24. ...	D8T+
25. R2R	DxP+!

Interessante pregadura da Dama branca.

26. R3D	DxD

Terminou a combinação, com vantagem material para as Pretas.

27. TxP	T1BD
28. TxT+	BxT
29. R3B	P4TD
30. B1D	D5R
31. B2BD	D7C
32. B3D	P5C+
33. R3C	P5T+!
34. RxPT	DxP
35. T1CD	D6T+

Abandonam.

As Brancas perdem o Bispo e a Torre.

A forte colocação do Cavalo preto em 5R e a abertura da coluna BR permitiram que as Pretas realizassem um ataque ao roque das Brancas, o qual se iniciou com a entrega de um Cavalo e culminou com um enérgico sacrifício de Torre que resolveu a partida.

ÍNDICE

Capítulo I
REGRAS DO XADREZ E NOÇÕES PRELIMINARES

Capítulo II
OS FINAIS

Capítulo III
ELEMENTOS DE COMBINAÇÃO

Capítulo IV
AS ABERTURAS

Capítulo V
TEMAS POSICIONAIS DE MEIO JOGO E FINAL – PARTIDAS DE MESTRES –

I– ÍNDICE EXPLICATIVO

(Os números se referem às páginas)

II – ÍNDICE NOMINAL

(Os números se referem às páginas)

III – ÍNDICE DE PARTIDAS COMPLETAS

(Os nomes em **negrito** indicam os vencedores)

IV – ÍNDICE BIBLIOGRÁFICO

(Obras consultadas para a elaboração deste livro)

Em Espanhol:

Ajedrez Mundial – Reuben Fine -- Buenos Aires, 1950Traducción del inglês, de Enrique P. Falcon.

Camino Fácil del Ajedrez – Baruch H. Wood – Buenos Aires, 1952 – Traducido del inglês por Máximo V. Podestá.

Capablanca y Lasker en el Campeonato del Mundo - Arnoldo Ellerman – Buenos Aires, 1952.

Cartilla de Ajedrez – Roberto Grau – Buenos Aires, 1931.

Classes de Ajedrez – Rafael Bensadon – Buenos Aires, 1952.

Clave de las Aperturas – Dr. Max Euwe y Reuben Fine - - Buenos Aires, 1950 -- Traducción del inglês por Héctor Rodriguez Esconde.

Combinaciones en el Medio Juego - Kurt Richter – Buenos Aires, 1947.

Como Conducir los Finales – Eugenio Znosko Borovsky- – Buenos Aires, 1952 – Traducción del inglês por Máximo V. Podestá.

Curso de Ajedrez – Dr. Emanuel Lasker - - Paris, 1930 – Traducido del inglês por Agustin Garza Galindo.

Curso Superior de Ajedrez – Ricardo Reti – Buenos Aires, 1924.

Desarolo de la Habilidad en Ajedrez -- Carlos Torre – México.

El Final – Miguel Czerniak – Buenos Aires.

El Gambito de la Dama - Luis Palau – Buenos Aires.

El Gambito de La dama – Gedeon Stahlberg - Buenos Aires.

El Match Flohr X Botwinnik – Mikail Botwinnik Buenos Aires, 1935 – Traducido del russo por León Simsilewch.

El Torneio de Mar Del Plata – Luis Palau – Buenos Aires, 1941.

Estratagemas y Celadas en las Aperturas de Ajedrez - - Eduardo José Marchisotti – Buenos Aires, 1947.

Estudio Razonado de las Aperturas – Luis Marini – Buenos Aires, 1944.

Exercícios de Combinación con Finales Brilhantes – Luis Palau – Buenos Aires, 1945.

Finales de Ajedrez – Dr. Rey Ardid – Zaragoza, 1944.

Finales de Grandes Maestros – Aurelio A. de Bervis -- Buenos Aires, 1915.

Fundamentos del Juego de Posicion – Dr. Max Euwe – Buenos Aires, 1946.

Gran Torneio Internacional de Ajedrez de Madrid 1943 – Dr. A. Alekhine – Madrid, 1944.

Ideas Modernas en las Aperturas de Ajedrez – Dr. Savielly Tartakower – Buenos Aires, 1949.

La Apertura Moderna 1. P4D – E. D. Bogoljubow Buenos Aires.

La Defensa Alekhine (1.P4R, C3BR) – Eugenio Znosko Borovsky – Buenos Aires, 1936.

La Defensa Caro Kann – Damián Reca – Buenos Aires.

La Defensa Eslava – E. D. Bogoljubow – Buenos Aires 1936 Traducción del aleman de G. Holtey.

La Defensa Francesa – Miguel Czerniak Buenos Aires, 1943.

La Pratica de Mi Sistema – Aron Nimzowitch Buenos Aires, 1941 – Version castelana de Máximo V. Podestá.

La Variante Bogoljubow en la Apertura Peão Dama (1. P4D, C3BR; 2. C3BR, P3R; 3. P4B, B5C+) – "Eze" – Buenos Aires, 1936 – Traducción del inglês de Luis Wugman.

Legado! – Dr. Alexandre Alekhine – Madrid, 1946.

Lo que Debe Saberse de las Aperturas – P. Romanovsky – Buenos Aires, 1948.

Los Grandes Maestros del Tablero (Maestros de Ayer) – Ricardo Reti – Buenos Aires, 1948 – Traducción del aleman por V. F. Fort Barbosa.

Los Grandes Maestros del Tablero (Maestros de Hoy) – Ricardo Reti – Buenos Aires, 1948.

Manual de Ajedrez – E. Delaire – Barcelona, 1931.

Mis Mejores Partidas de Ajedrez (1908 1923) Dr. Alexandre Alekine – Montevidéo, 1929 – Traducido del inglês por "Passer By".

Mis Mejores Partidas de Ajedrez (1924 1937) Dr. Alexandre Alekhine – Buenos Aires, 1940 – Traducción del inglês por Adolfo A. Gabaret.

Mi Sistema – Aron Nimzowitch – Buenos Aires, 1947. – Traducción del aleman por D. A. Lachaga y S. W. Lexow.

Ochos Astros de Lajedrez Mundial, Torneio A. V.R. O., Holanda, 1938 – Arnoldo Ellerman – Buenos Aires.

Partidas Selectas de Botwinnik – Miguel Czerniak – Buenos Aires, 1946.

Torneio de Entrenamiento - - Leningrado Moscou, 1934 - - José M. Suarez – Buenos Aires.
Torneio Internacional de Maestros de Nueva York, 1924 – Dr. Alexandre Alekhine – Buenos Aires, 1946 – Traducción del inglês de Máximo V. Podestá.
Tratado Completo de Aperturas – Luis Palau Buenos Aires, 1949.
Tratado Completo de las Aperturas – Eugenio Znosko Borovsky - Buenos Aires, 1950.
Tratado General de Ajedrez – Roberto Grau - - Buenos Aires.
Una Pieza Indefensa como Idea de Combinación – Eugenio Znosko Borovsky – Buenos Aires, 1935.

Em Inglês:

A Breviary of Chess – Dr. Savielly Tartakower London, 1946.
Adventure in Chess – Assiac – London, 1951.
Basic Chess Endings – Reuben Fine – Philadelphia, 1941.
Botwinnik, The Invincible – Fred Reinfeld – Philadelphia, 1946.
Capablanca's Hundred Best Games of Chess – H. Golombek – New York, 1947.
Championship Chess – M. Botwinnik - - London, 1950 Translated by Stephen Garry.
Chess From Morphy to Botwinnik – Imre Konig London, 1951.
Chess Fundamentals – J. R. Capablanca – New York, 1921.
Chess Marches on! – Reuben Fine – Philadelphia, 1945.
Chess Openings – R. C. Griffth and H. Golombek London, 1949.
Chess Secrets – Edward Lasker – New York, 1951.
Chess Strategy and Tatics – Fred Reinfeld and Irving Cherney – Philadelphia, 1946.
Common Sense in Chess – Emanuel Lasker – Philadelphia 1946.
From my Games - Dr. Max Euwe – London, 1938.
Groningen 1946 International Chess Tournament – Dr. Max Euwe and H. Kmoch.
Instructive Positions from Master Chess - J. Mieses – London, 1938.
Judgement and Planning in Chess – Dr. Max Euwe – London, 1953 - - Translated by J. Du Mont.
Keres' Best Games of Chess – Fred Reinfeld – Philadelphia, 1942.
Meet the Masters – Dr. Max Euwe - Philadelphia, 1940 – Translated of "Zoo Schaken Zig" by L. Prins and B. H. Wood.

Modern Chess Openings – R. G. Griffth and J. H. Whithe – Philadelphia. 1939 – Revised by Reuben Fine (6ª edition).
Modern Chess Openings – R. G. Griffth and J. H. Whithe – London, 1952 – Revised by Walter Korn (8ª edition)
Modern Chess Strategy – Edward Lasker – London, 1951.
Modern Ideas in Chess – Richard Reti – Philadelphia.
My Fifty Years of Chess – Frank J. Marshall – New York, 1942.
Nimzowitch, The Hypermodern – Fred Reinfed Philadelphia, 1948.
One Hundred Selected Games – M. Botwinnik London, 1951 – Translated by Stephen Garry.
Practical Chess Openings – Reuben Fine – Philadelphia, 1948.
Reshevsky on Chess – Samuel Reshevsky – Philadelphia, 1948.
Rubinstein's Chess Masterpieces – Hans Kmoch – Philadelphia, 1941.
Soviet Chess – Nicolai Grekov – Philadelphia, 1949 –Translated by Theodore Reich.
Tarrasch's Best Games of Chess – Fred Reinfeld – Philadelphia, 1949.
The Art of Sacrifice in Chess – Rudolf Spielmann – London, 1935.
The Fireside Book of Chess – Irving Cherney and Fred Reinfeld – New York, 1949.
The Game of Chess – Dr. Siegbert Tarrasch – Philadelphia, 1940 – Translated by G. E. Smith and T. G. Bone.
The Golden Treasury of Chess – Francis J. Weelmuth – Philadelphia, 1943.
The Ideas Behind the Chess Openings – Reuben Fine – Philadelphia, 1943.
The Imortal Games of Capablanca – Fred Reinfeld – Philadelphia, 1942.
The Middle Game in Chess – Eugenio Znosko Borovsky – London, 1938.
The Middle Game in Chess – Reuben Fine – London, 1953.
The Russians Paly Chess – Irving Cherney – Philadelphia, 1947.
The Inknown Alekhine – Fred Reinfeld – London, 1949.
Winning Chess Traps – Irving Cherney – Philadelphia, 1946.
World Chess Chanpionship – H. Golombek – London, 1949.

Em Francês:
L'abc des Échecs – Numa Preti – Paris, 1927.
Les Fins de Partie – Henry Rink – Paris.
Traité Complet D'Échecs – André Cherón – Paris.

Em Italiano:
La Partita D'Oggi - - C., Salvioli.

Em Português:
Leis do Xadrez – F. V. Agarez, H. M. Ribas, J. C. de Almeida Soares – Rio de janeiro, 1946.
Jogo de Posição – Erich Eliskases – Rio de Janeiro, 1943.
Manual de Xadrez – Luiz Cabrerizo – São Paulo.
Manual de Xadrez – Dr. Idel Becker – São Paulo, 1948.
Repertório de Aberturas - - Dr. Walter Cruz – Rio de janeiro, 1952.
Xadrez Elementar – Eurico Penteado – São Paulo.

REVISTAS ESPECIALIZADAS EM XADREZ
(Consultadas para a elaboração deste livro)

Em Espanhol:
AJEDREZ CHILENO (Chile)
CAISSA (Argentina)
EL AJEDREZ ARGENTINO (Argentina)
EL AJEDREZ AMERICANO (Argentina)
EL AJEDREZ ESPAÑOL (Espanha)
ENROQUE!! (Argentina)
JAQUE! (Argentina)
MUNDIAL (Uruguai)
SELECIONES DE AJEDREZ (Uruguai)

Em Inglês:
BRITSH CHESS MAGAZINE (Inglaterra)
CHESS (Inglaterra)
CHESS REVIEW (Estados Unidos)

Em Francês:
BULLETIN INTERNATIONAL DES INFORMATIONS

ECHIQUÉENNES (Tchecoslovaquia)
CAHIERS DE L'ECHIQUIER FRANÇAIS (França)
FIDE (Tchecoslovaquia)
L'ECHIQUIER (Bélgica)
LA STRATÉGIE (França)

Em Italiano:

L'ITALIA SCACCHISTICA (Itália)

Em Português:

XADREZ BRASILEIRO (Brasil)
XADREZ CARIOCA (Brasil).